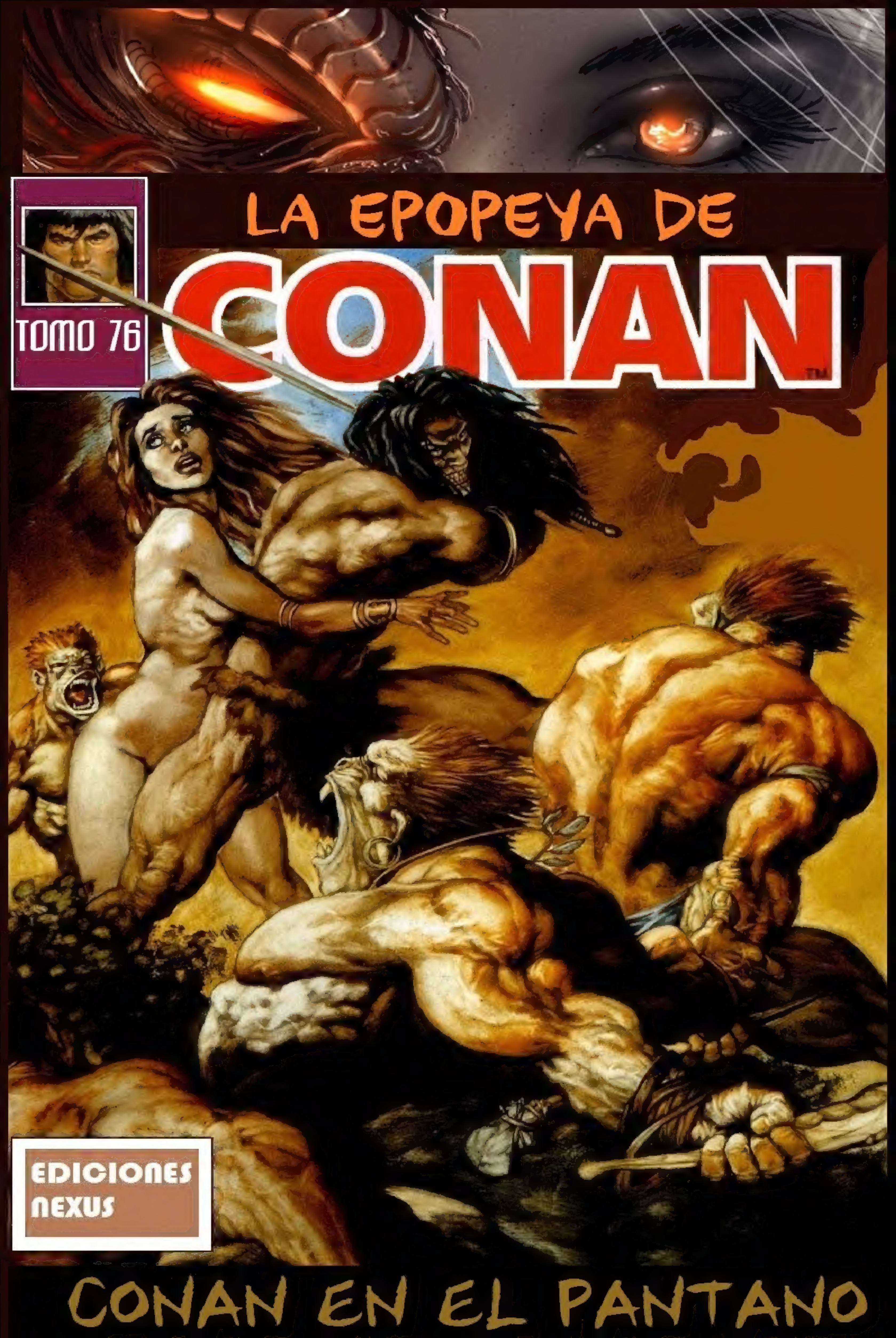
LA EPOPEYA DE
CONAN
TOMO 76
EDICIONES NEXUS
CONAN EN EL PANTANO

EN MEMORIA DE ROBERT E. HOWARD

CRONOLOGÍA DE CONAN , EN COMICS, DE 33 A 34 AÑOS DE EDAD, DECIMA CUARTA PARTE.

"Has de saber, oh príncipe, que entre los años del hundimiento de Atlantis y sus brillantes ciudades, tragadas por los océanos, y los años del nacimiento de los hijos de Aryas, hubo una edad no soñada de reinos esplendorosos, diseminados por el mundo como mantos azules bajo las estrellas. Nemedia, Ophir, Brythunia, Hyperborea, Zamora con sus mujeres de cabellos negros y torres encantadas, Zingara con sus caballeros, Koth, que limitaba con las tierras pastoriles de Shem, Stygia con sus sombrías torres custodiadas por demonios, Turán cuyos jinetes usaban acero, seda, y oro. Pero el más soberbio reino del mundo era Aquilonia, reinante supremo del Oeste. Y allí llegó Conan, el Cimmerio, de cabellos negros, mirada hosca, espada en mano, ladrón, guerrero, asesino, para pisotear con sus pies calzados con sandalias los enjoyados tronos de la Tierra".

LAS CRÓNICAS NEMEDIAS.

Hola amigo lector, gracias por descargar estos tomos que estoy editando con tanto esfuerzo y dedicación minuciosa para que disfrutes de estos tomos y de las historias de Conan de manera cronológica, y aunque nada es perfecto, esto es lo mejor que podrás ver en tu vida sobre la cronología del Cimmerio favorito de Robert E. Howard. Me toma mucho tiempo limpiar las páginas y remasterizarlas. Disfrúto mucho haciendo esto, porque leo cada historia que terminara en los diversos tomos antes de que los edite como tal, y luego de leerlos los ordeno cronológicamente, y edito, al final en mi orden busco imágenes del género fantástico relacionado al arte fantasía y específicamente del género de fantasía heroica y épica, o como se le conoce también, el género de espada y brujería pero de Conan y su mundo.

Todo es para los fans, para ti, dado que si descargas esto es porque te gusta el personaje de Conan y su fantástico mundo, y para la posteridad, además para que la leyenda Robert E. Howard, tempranamente muerto, se mantenga viva en cada uno de los fans.

NEXUS

CONAN
LA EPOPEYA

TABLA 76

CONTENIDO

CONAN EN EL PANTANO
LA ESPADA SALVAJE DE CONAN. VOLUMEN III, 8

LOS LEONES DE CORINTHIA
LA ESPADA SALVAJE DE CONAN, 164

LA COSA EN EL LABERINTO
SÚPER CONAN, 2

THE WORLD OF
HYBORIA
THE THURIAN CONTINENT
-PLAINS
-FORESTS
-STEPPES
-DESERT
-CITIES
-FORTRESSES
-OTHER
NORDHEIM
VANAHEIM
ASGARD
SNOW DEVIL GLACIER
Halogs
Pohiola
Sigtons
HYPERBOREA
SKULL GATE OF HYPERBOREA
EGLOPHIAN MOUNTAINS
THE NORTHLANDS
Sythia
LOULAN PLATEAU
PATHENIA
WESTERN OCEAN
Korvela
CIMMERIA
PICTISH WILDERNESS
Venarium
BORDER KINGDOM
BRYTHUNIA
NEMEDIA
AQUILONIA
Galparan
Tanasul
Belverus
Numalia
Tarantia
Shamar
Ianthe
Yezud
Yaralet
Shadizar
CORINTHIA
ZAMORA
Poloppomi
OPHIR
Khorshemish
KOTH
KOTHIAN DESERT
Daramish
KHAURAN
KHORAJA
Kordava
ZINGARA
ARGOS
Barachan Isles
Messantia
Trallibes
Asgalun
SHEM
Eruk
Shushan
Kuthchemes
TURAN
Khorbun
Zamboula
Shahpur
Akhlat
Sultanapur
Aghrapur
Samara
Khawarism
EASTERN DESERT
VILAYET SEA
HYRKANIA
Rhamdam
ZARFHAANA STEPPES
Onagrul
Khoraf
Secunderam
WUHUAN DESERT
KUSAN
KARA KORUM
Desert of Black Sands
Wan Tengri
Shu Chen
LEMURIA
Shaulun
Paikang
Ruo Gen
KHITAI
KAMBUJA
Angkhor
MERU
GHULISTAN
HIMELIAN MOUNTAINS
EASTERN OCEAN
Isle of the Black Ones
Khemi
Luxur
Set
STYGIA
Sukhmet
Pteion
KUSH
DARFAR
KESHAN
Xuchotl
Alkmeenon
Keshia
PUNT
Xuthal
Tombalku
Kaljali
VENDHYA
Ayodhya
Gwandiakan
Peshkhauri
Khorala
KOSALA
Yota Pong
IRANISTAN
Anshan
Yanaidar
Isles of Pearl
Misty Isles
Nameless Isle
BLACK KINGDOMS
Kulalo
Abombi
Black Coast
ZEMBABWEI
The Forbidden City
Southern Isles
Yanyoga
SOUTHERN SEA
EQUATOR
MU
0 300 600 1200
SCALE IN MILES

CONAN EN...

"DEBEMOS ALCANZAR AL GRUESO DEL EJÉRCITO, MÁS ALLÁ DE LAS MARISMAS..."
"...MIS SIETE COMPAÑEROS FERIC, DULL, BRUGEL, YORIC, MAZUNA, TUALPA, FLAG, Y YO."
"LA BATALLA TERMINÓ, TRAS CUATRO DÍAS CON SUS NOCHES..."
...POR ALLÍ HAY UN POBLADO, QUIZÁ HALLEMOS COBIJO.
SÓLO ES AGUA, FLAG, RESÍGNATE ¿PREFERIRÍAS QUE FUESEN FLECHAS?
ESTA LLUVIA... ¡ME VUELVE LOCO!
¡SILENCIO! ¡NO SABEMOS QUÉ NOS ESPERA ALLÍ...!

NO SE VE NI UN ALMA...
¡ESTARÁN EN LAS CABAÑAS! CON ESTE TIEMPO...
¡POR ÚLTIMA VEZ CERRAD LA MALDITA BOCA! ¡ESTE LUGAR NO ME GUSTA...!
¡MIRAD!
¡CROM! ¿QUÉ ES ESTA LOCURA?
PARECE UN ALTAR...
CONAN EN EL PANTANO

¡LARGUÉMONOS!
¿TIENES MIEDO, FLAG?
SÍ NO TEMO A LOS VIVOS, FIGÚRATE A LOS MUERTOS... ¡Y SIN DUDA, NO A TI, FERIC!
VALE, VALE...
¡CUIDADO, FLAG... NO QUIERO PENDENCIEROS CONMIGO... TE LO ADVIERTO!
¡AAAH... SÍ!
DIVIDÁMONOS. DULL, BRUGEL... BUSCAD EN AQUELLAS CHOZAS. FERIC, MAZUNA, MIRAD EN LAS CUADRAS...
ME HAS HUMILLADO... ¡ME LAS PAGARÁS, CIMMERIO!
"HAN SIDO ELLOS... ¿A QUÉ DIOS, O DEMONIO, HABRÁN DEDICADO ESTE SACRIFICIO?"
"SALIERON DE LA NADA, COMO FANTASMAS. NOS ATACARON A CIENTOS... PARECÍAN FIERAS..."

"Cuantos más matábamos, más acudían... durante cuatro días y cuatro noches..."
"...En sus ojos había miedo, pero algo les impulsaba a atacarnos..."
"...Entonces pensé que era la locura lo que los lanzaba contra nuestras espadas, pero luego lo entendí..."
"Sin duda nos hemos ganado la soldada. Crom ha contado los cadáveres de los enemigos... ¡Y eran muchos!"
"Pero... ¿quiénes?"

¡QUITADME DE ENCIMA ESTA PORQUERÍA!
¿QUÉ TE PASA?
¡MIRAD... ES PIEL...!
¡... PIEL HUMANA!
NO HAY NADA VIVO, CONAN, NI HOMBRES NI ANIMALES... PERO, VENID, HE ENCONTRADO ALGO...

¡CROM! ¡QUÉ HORROR!
LOS HAN TIRADO A ESTA FOSA... A TODOS LOS HABITANTES DEL POBLADO...
...A UN LADO HOMBRES, MUJERES Y NIÑOS...
..AL OTRO LOS ANIMALES. ¡Y NO HAY UN CUERPO COMPLETO! ¡SIN DUDA, HAN SIDO ELLOS...! ¡LOS HAN DESPEDAZADO PARA HACER ESAS COSAS...!

"TENÍAN MÁQUINAS... MÁQUINAS DE GUERRA..."
"...PERO ESTABAN... ¡VIVAS! ¡NOS ATACABAN AULLANDO Y LLORANDO...!"
"...Y CUANDO LAS GOLPEÁBAMOS SUPLICABAN QUE LES DIESEMOS MUERTE...!"
"...INMERSO EN LA LUCHA, HUNDÍ LAS MANOS EN LA SANGRE...!"
"...Y VI DE CARA A UNO DE LOS VERDADEROS ENEMIGOS... ERA UN INSULTO A LA VIDA...!"
"SENTÍ QUE TRATABA DE DOBLEGAR MI VOLUNTAD, COMO LO HABÍA HECHO CON NUESTROS ATACANTES, MÍSERAS MARIONETAS EN SUS MANOS..."

"HE VISTO OTROS MONSTRUOS, EN TIERRAS ESTIGIAS... EN EL ANTIPLANO DE LENG: EN LAS AGUAS DEL VILAYET..."
"...Y JAMÁS LOS HE DEJADO CON VIDA."
"¡SALGAMOS DE ESTE TERRITORIO MALDITO!"
"¡NO DIGAS BOBADAS, TUALPA, NO...!"
"¡SILENCIO! ¿NO OÍS ESOS LAMENTOS?"
"SO... CORRO...! ¡QUE ALGUIEN ME AYU-DE!"

¡ESE HOMBRE... AÚN ESTÁ VIVO... PERO YO NO...!
¡AGGH!
¿QUÉ TE PASA, DULL? ¡CONTESTA!
¡APARTAD, INÚTILES!
¡POR CROM!
¡A... AYUDA... QUE ALGUIEN...!

NO SERÁ FÁCIL... ESTA COSA HA EMPEZADO A...
¡...COMERTE!
...MONSTRUO... LA NIÑA... HA COGIDO A LA NI...
...FAU... EDUCU DUSS... CLAT...
¿MONSTRUO? ¿DE QUÉ HABLAS, AMIGO...?
...CLATCH...
¡AHÍ DENTRO... VENID A VER LO QUE HE ENCONTRADO...!

SE HAN DEJADO EN EL PLATO EL BOCADO MÁS TIERNO, ¿EH, CIMMERIO?
¡CALLA, PERRO, YA TE HE AVISADO...!
¡ES UNA NIÑA PRECIOSA!
POBRE... ¡DEBE DE HABER SIDO HORRIBLE!
AHORA TODO IRÁ MEJOR.. ¿CÓMO TE LLAMAS, NIÑA?
JI... JIAMÍN.

"NO OBSTANTE, ALGO NO MARCHA..."
"HEMOS SOBREVIVIDO A LA BATALLA MÁS FEROZ QUE JAMÁS HAYA LIBRADO... ESTOS HOMBRES Y YO HEMOS SUPERADO UNA PRUEBA DE FUEGO, SANGRE Y MONSTRUOS, ASÍ QUE... ¿POR QUÉ TENGO LA SENSACIÓN...
...DE QUE LO PEOR ESTÁ POR LLEGAR...?"
"¿QUÉ HA DICHO, ANTES DE MORIR...?"
"PAU EDUCU DUSS..."
"...CLAT..."
¡BÁRBARO, ESTÁ AGOTADA, COMO NOSOTROS... HACE HORAS QUE CAMINAMOS!
BIEN, ACAMPAREMOS AQUÍ. YA SE HA PUESTO EL SOL, PRONTO OSCURECERÁ...

¡CHISST... EH, PEQUE-ÑA!
NO TEMAS, PRE-CIOSA...
EL POBRE FLAG TIENE QUE HACER GUARDIA... Y SE SIENTE SOLO...
¡QUIERE JUGAR CONTIGO!

¡AQUÍ ESTÁ BIEN, MI PEQUEÑA DONCELLA... BIEN LEJOS DE ESE PERRO BÁRBARO...
¡TÚ... TÚ ERES MI BOTÍN... UN REGALITO DE LOS DIOSES PARA EL VALIENTE FLAG!
VALIENTE FLAG... BOTÍN..
¡OH, ASÍ QUE SABES HABLAR...!
JIAMÍN... DONCELLA... UN REGALO...
¡Y COMPRENDES! BIEN... ¡ME GUSTAN LAS MUJERES QUE USAN LA LENGUA!
LENGUA... PARA FLAG.
... PERO NO SE LO CUENTES A NADIE, ¿EH?
VEN, FLAG... VEN CON TU JIAMÍN...

¡MUCHO MEJOR! AHORA PÓRTATE BIEN CONMIGO...
ACÉRCATE MÁS... ESO ES...
NIÑA... ¿QUÉ ES ESO...?
¡NO..., NO...!

¿CÓMO OSAS DORMIRTE DURANTE LA GUARDIA?
THWAM!
¡UGGGH!
¡NO DEBÍ FIARME DE TI, PERRO... PERO EL MAL YA ESTÁ HECHO...!
¡NO LO MATES, BÁRBARO... NOS NECESITAMOS LOS UNOS A LOS OTROS PARA SALIR DE ESTE PANTANO!
MUY BIEN... SI ASÍ LO QUERÉIS... ¡PERO NO NOS MOVEREMOS DE AQUÍ HASTA ENCONTRAR A LA NIÑA!
Y TÚ, REZA PARA QUE NO ENCUENTRE SU CADÁVER...
¿QUEDARNOS... PARA BUSCARLA...? PERO...
¡ES UNA LOCURA, BÁRBARO...!
¡OBEDECED! ESPERADME MIENTRAS VOY A BUSCARLA, Y SI SE OS OCURRE ABANDONARME...
¡... OS ENCONTRARÉ, POR MUY LEJOS QUE VAYÁIS! ¡Y ENTONCES PASAREMOS CUENTAS!

"NO HAY RASTRO DE LA NIÑA, PERO HE VISTO ALGO..."
"¡PICTOS!"
"¿QUÉ HACEN TAN AL SUR? ¡ESTAMOS MUY LEJOS DEL RÍO NEGRO!"
"EN CUALQUIER CASO, NO HAN PERDIDO SUS VIEJAS COSTUMBRES..."
"¡SABEN CÓMO TRATAR A SUS INVITADOS!"
¡GAAK! ¡NWEMBA GAAK!
¡SHAAK, ZAHUOL!

SON UNOS VEINTE. PODRÍA ...
¿EH?
SZOK!
¿QUIÉN ES...? ¿UN AMIGO...? ¡AYÚDAME!
¡HUUK GRAAW!
¡HUUK!
¡SHAA, AKNAI... NEAMBA!
¡POR CROM! ¡YO NO OS HE ATACADO, PERO SI LO QUERÉIS...!

¡...SERÉ VUESTRA MUERTE!
¿UN BÁRBARO...? PERO...
¡YAAARGH!
¡UH!
¿PEDÍS SANGRE? ¡PUES LA TENDRÉIS!
NO ES POSIBLE QUE ÉL SOLO...

¡ESTÚPIDOS... LOS PICTOS SOIS ESTÚPIDOS...!
COMBATÍS SIN MÉTODO, ATACÁIS COMO UNA JAURÍA...
¡NEAMB... AGHHH!
KRAK!
¡PERO ESTA VEZ HABÉIS DADO CON EL LEÓN!
¡YAAGH!
¡UGH!
¡CUIDADO, BÁRBARO, NO DEJES QUE TE...!
SÉ DEFENDERME, FORASTERO... NO NECESITO CONSEJOS.
¿NO VES QUE INTENTO PRECISAMENTE...?
¡AAAHH!
¿...QUE SE ACERQUEN?

¡OS DIGO QUE ES UNA LOCURA ESPERARLE! ¡LA NIÑA ES SÓLO UN PRETEXTO! ¡EL BÁRBARO NO SE FÍA DE NOSOTROS Y...!
YO CREO QUE, TRAS ABUSAR DE ELLA, HAS MATADO A JIAMÍN, FLAG.
... POR ESO INTENTAS DIFAMAR AL BÁRBARO, PARA TOMAR EL MANDO Y ABANDONARLO. YO LO IMPE...
SLASH
...DI...
¡BASTA!
¡MITRA!
¡DE UN SOLO GOLPE!
¡Y AHORA ESCUCHADME BIEN!

¡ESTÁS MUERTO, PERRO!
VOSOTROS, RENDÍOS, O VUESTRAS VIUDAS BAILARÁN EL KUAN ESTA NOCHE... Y VUESTROS HUÉRFANOS LLORARÁN JUNTO A LA FOGATA...
¡YAAAAHHH!
¡OGGGH!
¡NYAM! NA...
¡...YAAGH!

¡AGH!
¡AHORA, AMIGO... MÁTALO AHORA!
¡POR CROM! ¿NO TE HE DICHO QUE SÉ DEFENDERME...?
¿...YO SOLO?
¡UGH!
CRAK
¡ES MITRA QUIEN TE MANDA! ¿QUIÉN ERES?
SOY CONAN DE CIMMERIA, Y, QUE YO SEPA, MITRA NADA TIENE QUE VER CON NUESTRO ENCUENTRO, SINO UNA SERPIENTE... ...Y UNA NIÑA.
¿UNA NIÑA?
KLANG
¿JI... JIAMÍN?

ESTÁ MUERTA.
¿CÓMO LO SABES ...? ADEMÁS, NO TE HE DICHO SU NOMBRE ...
ERA... MI HIJA ...
ME LLAMO GEEZRA, NORTEÑO... LA MÍA ES UNA HISTORIA DE LÁGRIMAS Y DESESPERACIÓN...
CREÍAMOS HABERNOS SALVADO, BÁRBARO... EL POBLADO ESTABA DESTRUIDO, PERO NOSOTROS HABÍAMOS ESCAPADO.
¡CREÍAMOS HABERNOS SALVADO!
Y ENTONCES AQUEL MONSTRUO SURGIÓ DEL FOLLAJE... PARECÍA PARTE DE LAS MARISMAS, UNA PARTE MALIGNA...
NOS ATACÓ... MATÓ A MI ESPOSA... Y A MÍ ME DIO POR MUERTO... DESPUÉS, EMPEZÓ A HACERLE AQUELLO A... A... A JIAMÍN...
¡PERO YO ESTABA VIVO..., Y VI...!
¡LA MATÓ... Y LUEGO SE PUSO SU CUERPO COMO UN VESTIDO...!
"ENTONCES, LA NIÑA..."
"¡...FLAG!"
ESCAPÉ... LAYLA HABÍA MUERTO Y MI HIJA HABÍA SUFRIDO UNA SUERTE AÚN PEOR... SU ALMA ROBADA, SU CUERPO CONVERTIDO EN EL RECEPTÁCULO DE ESE ENTE... SÍ, ESCAPÉ, PRESA DEL TERROR...
...Y ESOS MALDITOS PICTOS ME APRESARON... DIME, CONAN... ¿TAMBIÉN TÚ TE HAS ENFRENTADO AL MONSTRUO?
NO, AÚN NO. PERO PRONTO LO ENCONTRARÉ...
VAMOS, CAMINA...

CUANDO VUELVA, CONAN SE MERENDARÁ A FLAG... HE VISTO COMBATIR AL CIMMERIO, Y DOY GRACIAS POR ESTAR EN SU BANDO.
¿Y SI... NO VOLVIESE? ¿Y SI NOS HA ABANDONADO... O HA MUERTO?
¿QUÉ DEBERÍAMOS HACER? ¿ENFRENTARNOS A FLAG? QUIZÁ PODRÍAMOS CON ÉL... PERO, ¿Y LOS OTROS? ESTAMOS SOLOS, DULL...
SERÁ MEJOR ESPERAR...
¡OH, DOS SIMPÁTICOS CONSPIRADORES! ¿QUÉ ESTABAIS TRAMANDO?
¡MALDITA SEA...!
CALLA, POR AMOR DE...
¿ACASO HABLO LA LENGUA DE LOS PICTOS? ¿NO HE SIDO LO BASTANTE CLARO? ¿VAIS A OBEDECER DE AHORA EN ADELANTE O...?
¡POR MI BIEN, ESTOY CONTIGO FLAG!
¿CÓMO NO...? ¡YO TAMBIÉN!
BIEN, MUY BIEN. ESTOY SATISFECHO DE VOSOTROS, MUCHACHOS. AHORA, UNÍOS AL GRUPO, PRONTO REANUDAREMOS LA MARCHA...
¡NO ME DA MIEDO! A LA PRIMERA OCASIÓN...
¡CIERRA EL PICO! ¡NO TE VUELVAS! ¿NO HAS VISTO QUE PARECE MÁS FUERTE... Y MÁS GRANDE?

¡EL BÁRBARO MATÓ A LA NIÑA! ¡YO.. YO LO VI...! ¡ESTÁ LOCO! ¡PERO YO... VENGARÉ A ESA POBRE PEQUEÑA!
SI DICES LA VERDAD, TE SEGUIRÉ. ESPERAREMOS A CONAN...
...Y LE OBLIGAREMOS A CONFESAR.
¡NECIO! ¡VENGA, SEGUIDME, NOS VAMOS!
NO, YO NO SÉ SI CONAN LA HA MATADO, PERO SÉ QUE TÚ HAS ACABADO CON MAZUNA, MI AMIGO...
COMO QUIERAS, TUALPA... MAZUNA ERA UN NECIO, PERO SI ERA AMIGO TUYO...
¡LLÉVALE MIS SALUDOS!
¡UOGH!
KRAK
¡POR LOS DIOSES! ¡QUÉ BIEN ME SIENTO! ¡SOY INVENCIBLE!

¿CREÍSTE QUE TE ABANDONARÍA, FLAG? COMO VES, HE VUELTO... ¿ME HAS ECHADO DE MENOS?
¡APRESADLO! ¡MATADLO!
¿QUÉ OS PASA, TENÉIS MIEDO...?
ES INÚTIL, FLAG... ESTÁS SOLO...
SACA LA ESPADA, FLAG... Y VEN A POR MÍ.
¡YAAAAGHH!
TE ESTOY ESPERANDO...

PERDONA, AMIGO, NO QUERÍA QUE TE DAÑASES...
THUMP
¡UUUUUGH!
¡...QUERÍA DAÑARTE YO!
FUE UN ERROR, BÁRBARO...
¡NO DEBISTE VOLVER!

SI ME LOS HUBIERAS DEJADO A MÍ, HABRÍAS SE-GUIDO VIVO ...
RRRIPP
"HABLA COMO UN LOCO..."
THUD
HAGAMOS... UN DUELO, ¿TE PARECE? QUIEN GANE SERÁ EL JEFE... ¿NO FUNCIONA ASÍ?
¡FLAG... TE MATARÉ!
WHUD
¡MALDITO BASTARDO, MALDITO...!
¡...MONS-TRUO!

¡AAARRGH!
¡TE ARRANCARÉ EL CORAZÓN, PERRO BÁRBARO, Y ME LO COMERÉ! ¡Y BEBERÉ TU SANGRE PARA ACOMPAÑARLO!
SE TE INDIGESTARÍA... PERO TRANQUILO...
SZOK
FWUMP
¡NO SUCEDERÁ!
¡UGH!
¡HAS PERDIDO TU OPORTUNIDAD, CONAN!
"DEBO MATARLO ENSEGUIDA O ACABARÁ CONMIGO."

SCHUNK
¡AAARRGH!
¡COGEDLO... COF... AGARRAD AL... BÁRBARO Y... MATADLO...!
¡SOY EL... JEFE... NO OS QUEDÉIS MI... MIRANDO MIENTRAS...!
HA MUERTO.
APARTAD EL CADÁVER DEL SENDERO Y PARTAMOS...
SÍ, CONAN.
YORIC, AYÚDAME A LEVANTARLO.
¿QUÉ PASA? ¿POR QUÉ PONES ESA CARA?

¡AAAAAH!
CHUK
AAAAIEEEEEE!

¡CROM!
¡FLAG! ¿QUÉ ES...?
¡NO ES FLAG, ES UN MONSTRUO!
¿EH? ¡MIRAD!
FFFRRSSHH

¡APARTAD, VOSOTROS... SE ESCAPA!
¿EH?
¿UH?
¡OOOOHH!
TWAM!
¡MALDICIÓN!
¡UFFF!
¡NECIOS, SE HA ESCAPADO!
SNAP
OÍDME TODOS... YA NO SOMOS SOLDADOS, YA NO SOY VUESTRO JEFE. DESDE AHORA, EL QUE NO QUIERA VENIR ES LIBRE DE SEGUIR SU CAMINO...

¿HEMOS HECHO BIEN... Y SI EL MONSTRUO NOS ATACA?
CUANTO MÁS TIEMPO PASEMOS EN ESTE PANTANO, MÁS FÁCIL SERÁ QUE ACABEMOS EN LA PANZA DE ESA GELATINA MALIGNA..¡VOLVAMOS A CASA, BRUGEL, POR EL CAMINO MÁS CORTO...!
MUNCH... MUNCH... SÍ, A CASA SIN UNA MONEDA PERO DE UNA PIEZA. ¿HAS VISTO LO QUE HA PASADO AL POBRE MAZUNA? ¿Y A TUALPA? BRR... QUÉ HORROR..
¡DEJA DE MASTICAR MIENTRAS HABLAS... ME PONES NERVIOSO! ¡ADEMÁS, DICEN QUE LOS KUSHITAS SON COMO LOS PESCADOS.. NO SIENTEN EL DOLOR. .NO ES QUE SEAN VALIENTES, ES QUE SON... KUSHITAS. ¡BESTIAS SIN CEREBRO!
¡GMMF!
¿QUE HAS DICHO? ¿QUIERES DEJAR DE COMER..?
¡AAAAARGGGH!
¡SO...CO...RRO...! ¡AAAGH!
¡POR TODOS LOS DIOSES!

¡AAAARRRGH! ¡AYÚDAME... ME ESTÁ COMIENDO VIVO...! ¡ME DEVORA!
¡BRUGEL!
¡OH, MITRA...!
¡DUUUL!
¡RESISTE, AMIGO, VOY A... BUSCAR AYUDA! ¡CONAN NO DEBE DE ANDAR LEJOS!
¡BASTARDO! ¡NO TE VAYAS... AAAAAGH!
¡YA ESTÁ MUERTO Y NO PUEDO HACER NADA POR ÉL!
¿ME ABANDONAS? ENTONCES VOY A...
¡¡¡...MORIIIIR!!! NO...
¡VOY A POR TI, MALDITO MONSTRUO! ¿ME OYES? ¡¡¡YA VOY!!!

"LLEVAMOS HORAS CAMINANDO. NOTO EL MIEDO DE LOS OTROS, CASI PUEDO PALPARLO. EL ENEMIGO ES INVISIBLE Y PUEDE ESTAR EN TODAS PARTES. ESTOY PREPARADO..."
EN EL FONDO NO NOS VA TAN MAL... AL MENOS, YA NO LLUEVE. SÓLO HEMOS DE TENER LOS OJOS ABIERTOS Y...
MIRAR DÓNDE PISAMOS... ¡UGH!
¡MIERDA... EN ESTA MARISMA HASTA LOS ÁRBOLES NOS ATACAN!
¡LEVÁNTATE, FERIC, NO ES MOMENTO DE DORMIR!
SSWISSSSS
¿QUÉ ES...?
¡AAAAAHH!
SSSFRRSSSHH
¡FERIC!
¡BAJADME DE AQUÍ!!!!!

¿SUBIR LOS DOS AL ÁRBOL? NO SEAS NECIO, NOS CAERÍAMOS... QUEDAOS DE GUARDIA... Y CUIDADO... ¡CUANDO ACABE CON ÉL PODRÍA CAEROS ENCIMA!
¡YA VOY, CONAN!
¿QUIÉN, FERIC?
¡HABLO DE ESA COSA QUE LO HA COGIDO, NECIO!
"HUELLAS DE SANGRE... ESPERO QUE NO SEA TARDE"
"NO SE OYEN GRITOS..."
¡CONAN, ESTOY AQUÍ!... NO PASA NADA, ME HA SOLTADO...!
¡AH, ME ALEGRO DE VER TU FEA CARA DE CIMMERIO, CONAN! ME HA IDO DE POCO... AYÚDAME A...
"NADA DE SANGRE..."
¡AAARGH!

"NO ES FERIC, ES ESE MALDITO DEMONIO, QUE HA CAMBIADO DE FORMA..."

¡MORIRÁS!
¡MORIRÉIS TODOOOOS!
¡CROM!
CIERTO, MORIRÉ...
SCHUK
¡...PERO, DESPUÉS QUE TÚ!

¡YORIC! ¡GEEZRA!
¡E-ERAN DOS! ¡ERAN... ERAN DOS... LO HAN COGIDO...!
¿DOS? ¡CÁLMATE, GEEZRA, Y CUÉNTAMELO TODO!
¡HABÍA OTRO! ¡CAYÓ SOBRE MI COMPAÑERO, DE IMPROVISO... Y LO DERRIBÓ COMO EL MATARIFE AL TERNERO! ¡LUEGO SE VOLVIÓ HACIA MÍ... FUE HORRIBLE...!
DEBE DE HABER SENTIDO QUE HABÍAS MATADO A SU COMPAÑERO...
... PORQUE SE HA DETENIDO... HA MIRADO HACIA ARRIBA... Y HA HUIDO...
VOLVERÁ GEEZRA, SÓLO HAY UN MODO DE SEGUIR CON VIDA.. SEGUIRLO Y MATARLO ANTES DE QUE ÉL NOS MATE A NOSOTROS...

NO SÉ DÓNDE ESTAMOS, BÁRBARO... ANTEAYER SALÍ DEL POBLADO PARA CAZAR ALGO POR LOS ALREDEDORES.
¿NO SABÍAS QUE DEBÍAS QUEDARTE EN TU ALDEA? POR CIERTO, ¿DÓNDE ESTÁ? ¿CERCA?
NO RECONOZCO ESTE LUGAR... ¡POR MITRA, HASTA LAS PLANTAS TIENEN FORMAS EXTRAÑAS!
¡CUIDADO, GEEZRA, NO TOQUES NADA, NO VAYA A COMERTE! SI AQUEL SER PUDO TOMAR EL ASPECTO DE FERIC, PODRÁ DISFRAZARSE DE CUALQUIER COSA...
CONAN, AÚN NO TE HE DADO LAS GRACIAS... ME HAS SALVADO LA VIDA...
OLVÍDALO, GE... PERO... ¡QUIETO AHÍ, ESCÓNDETE... HUELO ALGO...!
¡...Y ES LO ÚLTIMO QUE ME ESPERABA!
¡AH!

"¡POR LOS POZOS DE ESTIGIA... ESTÁN COCINANDO MI PLATO FAVORITO!"
¿QUIÉNES SOIS... QUÉ QUERÉIS?
SOMOS DOS SOLDADOS PERDIDOS, MUCHACHA, HACE DÍAS QUE NO VEMOS UNA CAMA O UNA COMIDA DIGNA... NOSOTROS...
ME LLAMO CONAN Y MI COMPAÑERO GEEZRA. ESTAMOS VIVOS DE MILAGRO, CANSADOS Y HAMBRIENTOS; PERO SI TU GENTE NO PUEDE AYUDARNOS, NOS IREMOS.
LOS SOLDADOS SUELEN COGER LO QUE QUIEREN SIN PERMISO, SOBRE TODO DE UNA MUJER. TÚ ERES DIFERENTE...
¡AH, NADIE OS HA DESPEDIDO! ¡VENID, OS PREPARARÉ UN BAÑO CALIENTE!
TUS ANCHAS ESPALDAS ME HACEN PENSAR QUE PROCEDES DE LOS REINOS DEL NORTE, CONAN...

¿DESDE CUÁNDO LAS MUJERES ASISTEN AL BAÑO DE LOS HOMBRES?
RESPECTO A TU PREGUNTA, SOY CIMMERIO. PERO... AÚN NO SÉ TU NOMBRE.
ME LLAMO VALLEIA, CIMMERIO, DE LOS PICTOS BLANCOS, EL PUEBLO PERDIDO. PERO YA NOS CONOCERÁS MEJOR..
"... ESTA NOCHE, EN EL BANQUETE."
UN PUEBLO HOSPITALARIO, ¿EH, CONAN?
¿QUIÉN ES ESA MUJER? ME RESULTA FAMILIAR, LA CONOZCO...
ES HERMOSA ...
¡POR LOS DIOSES, ES VALLEIA!
¡VEN, CIMMERIO... BAILA CONMIGO!
PERO YO NO...
¡SÍ, VEAMOS LO QUE SABES HACER!
¡VAMOS, FORASTERO, NO TE NIEGUES...!

"SU PERFUME... LAS LUCES... LA MÚSICA... EL VINO..."
¡CONAN! ¡QUE CROM ME MALDIGA, SI ERES TÚ!
¡VIVA, YA VOLVEMOS A ESTAR JUNTOS!
¡CONAN, AMIGO MÍO... QUÉ ALEGRÍA, TE CREÍAMOS MUERTO!
PERDÓNALO, ESTÁ BORRACHO...
LLEGAMOS POR CASUALIDAD... ¿CUÁNTO TIEMPO LLEVÁIS AQUÍ?
ESTÁBAMOS PERDIDOS... NO LOGRÁBAMOS SALIR DE AQUELLA MALDITA MARISMA...
¡HA SIDO ELLA... NOS HA SALVADO! ¡NO LO CREERÍAS, CONAN...!
¿QUÉ ESTÁIS DICIENDO? ¡SOLTADME!
¡NUESTROS COMPAÑEROS HAN MUERTO, ASESINADOS POR... ESA COSA! ¡QUIZÁ SE OCULTE POR ESTOS CONTORNOS! ¿QUÉ SE CELEBRA, BELLACO?
¿POR QUIÉN ES ESTA FIESTA? ¿POR MAZUMA? ¿POR FERIC...?
¡EH, CÁLMATE, AMIGO!
SÉ LO QUE SIENTES, COMPRENDO TU DOLOR...
DÉJAME EN PAZ.
NO, NO QUIERO. SÉ LO QUE SIGNIFICA VER MORIR A TUS COMPAÑEROS, PERSEGUIDOS Y TRAICIONADOS...
QUIERO DARTE UN MOMENTO DE PAZ, CONAN. DESEO OFRECERTE UN REFUGIO...

¿ALGUIEN COMO TÚ... NO PODRÍA SENTAR LA CABEZA?
SOY UN BÁRBARO, UN VAGABUNDO. MI ESPADA ME MARCA EL CAMINO ...
LOS CIMMERIOS VIVIMOS EN UNA TIERRA SIN SOL, CUBIERTA DE NIEVES, LUCHANDO CONTRA LAS FIERAS. VIVIMOS EN EL HIELO. MORIMOS EN LA OSCURIDAD.
NOSOTROS VIVIMOS AQUÍ...
¿NUNCA HAS SALIDO DEL PANTANO?
NO. JAMÁS LO HEMOS HECHO. LOS PICTOS NOS ODIAN. ANTES NOS CAZABAN COMO ANIMALES.
EN LA MARISMA HEMOS HALLADO LA PAZ. LA ESPESURA NOS PROTEGE Y HEMOS HECHO UN PACTO CON LOS ESPÍRITUS...
¿TÚ NO TEMES LA MUERTE, CONAN?
¡CLARO, NO ME APETECE ENCONTRARME CON EL DIOS DE MIS ABUELOS! CROM ES UN DIOS OSCURO, QUE LANZA SUS RAYOS DESDE UNA MONTAÑA... ¡ES EL REY DE UNA TIERRA DE HIELO Y NIEBLA, EL PAÍS DE LOS MUERTOS!
...EL PAÍS DE LOS MUERTOS...
¡OH, CONAN!

"HA EQUIVOCADO SU CAMINO..."
"... PERDIÓ A SUS COMPAÑEROS..."
"... NO ESTÁ EN SU CASA."
¿UH... VAL...?
CONAN, AMIGO MÍO...
¡NO HAGAS ESO, GEEZRA... ES PELIGROSO DESPERTARME ASÍ... ¿Y LA MUCHACHA?
SLUCK
TUMP
TUMP

¡TÚ... TÚ...!
¡SÍ, CONAN, HABÍA OTRO MONSTRUO: YO!
¡FUE FÁCIL DESPEDAZAR A TUS AMIGOS! ¡FUE HERMOSO!
¡Y AHORA TE TOCA...!

¡...A TI, AMIGO MÍO! ¡JA JA!
¡QUIETAS ESAS ZARPAS, O LO QUE SEAN, DEMONIO...!
OH, CONAN... ¿ESPERABAS OTRAS CARICIAS? ¡JA JA JA!
DEBO ADVERTIR... A DULL, A BRUGEL...
BOONNGGG
...A LA GENTE DEL POBLADO ...
¡...A VALLEIA!

"¡MONSTRUOS... TODOS SON MONSTRUOS! QUIZÁ LLEGARAN DURANTE LA NOCHE, MIENTRAS VALLEIA Y YO..."
"O QUIZÁ NO... TAL VEZ HAYAN ESTADO AQUÍ TODO EL TIEMPO. ¡NO, NO ES POSIBLE, NO QUIERO PENSAR QUE...!"

¡DULL! ¡BRUGEL!
"NO SON ELLOS, DULL Y BRUGEL ESTÁN MUERTOS, QUIÉN SABE DESDE CUÁNDO... ESAS COSAS LOS HAN POSEÍDO, Y TAMBIÉN."
¡CONAN, AMIGO... VEN! ¡VEN CON NOSOTROS!
SENTIMOS HABERTE ABANDONADO EN EL PANTANO, PERO AHORA ESTAREMOS JUNTOS... PARA SIEMPRE.
VEN...
...CONAN.
...ÚNETE...
FINALMENTE...
...JUNTOS...
JUNTOS..
...PARA SIEMPRE...
...A NOSOTROS...
..CONAN...
¡QUIEN QUIERA MI SANGRE CATARÁ PRIMERO EL ACERO DE MI ESPADA...!
¡DETENEOS!

¡ÉL NO! ¡NO LO TOQUÉIS... ES MÍO!
¿QUÉ SUCEDE, MUJER? ¿POR QUÉ ESTÁS ALIADA CON LOS MONSTRUOS?
¿MONSTRUOS? ¿ASÍ LOS LLAMAS? HACE TIEMPO ÉRAMOS HUMANOS COMO TÚ... MI PUEBLO...
"MI PUEBLO, DE MILES DE AÑOS DE ANTIGUEDAD... SIEMPRE HUYENDO... COMO FIERAS... EL AGUA DESTRUYO NUESTRAS CIUDADES..."
"Y NOS REFUGIAMOS EN LA ESPESURA."
"LA FRONDA NOS ACOGIO..."
"EN NUESTRA NUEVA PATRIA HABÍA SERES QUE LA HABITABAN DESDE SIEMPRE: ESPÍRITUS DEL BOSQUE."
"HOMBRES Y MUJERES YACIERON CON ELLOS... NUESTRAS SANGRES SE MEZCLARON..."
¡POR LOS DIOSES! ENTONCES TÚ...
SÍ. TODOS NOSOTROS, LOS QUE HABITAMOS EN ESTE POBLADO, SOMOS LOS ÚLTIMOS DESCENDIENTES DE AQUELLA VIEJA ESTIRPE...
"PERO NO SOMOS MONSTRUOS. QUERÍAMOS HUIR DE LOS SALVAJES PICTOS, TENER UNA CASA, TENER HIJOS... ¡SÓLO QUERÍAMOS VIVIR, CONAN!"
"¿ES ESO TAN MALO?"

QUÉDATE CONMIGO, CONAN... YO... YO TE PROTEGERÉ.
YO... TE AMO.
¡TAMBIÉN YO LO AMO: ME RECOGIÓ, ME SALVÓ... LO QUIERO!
"CROM, GUÍA MI ESPADA...
¡SEREMOS TAN FELICES JUNTOS...!
.. PARA QUE BORRE DEL MUNDO ESTE HORROR!"
.. JUNTOSSSSS. ¡JA JA JA!
¡NUNCAAAAA!
SÍ
SLASH
JUNTOSSSS
¡CONAN!
CON NOSSOTROSSS
EN LA ESPESSSURA.

¡VALLEIA... ESTÁS CAMBIANDO!
¿QUÉ IMPORTA? MAÑANA VOLVERÉ A SER BELLA...
... EN REALIDAD NO SOY UNA MUJER.
ERES MÁS MUJER QUE MUCHAS...
¡EL HOMBRE! ¡YA ES NUESTRO!
¡ESCAPA, BÁRBARO!
ESCAPA PORQUE INCLUSO YO EMPIEZO A SENTIR...
"¡...HAMBRE!"

"ES DE DÍA..."
"...PARECE QUE HOY NO LLOVERÁ..."
"...EL AGUA DE ESTE TORRENTE ES LIMPIA. VIENE DE UN MANANTIAL, NO DE LA MARISMA..."
"... Y UN EJÉRCITO SE REÚNE ALREDEDOR DE SUS ESTANDARTES. SON BANDERAS DE ZAMORA, Y TAMBIÉN DE BRYTHUNIA. ME UNIRÉ A LOS SOLDADOS."
"PREFIERO PARTIR SIN MIRAR ATRÁS."

PORTFOLIO
FANTASÍA HEROICA
por JUAN R. CANO

Copyright © 1998 Juan Román Cano

Copyright © 1998 Juan Román Cano

Copyright © 1998 Juan Román Cano

CONAN MADE IN EUROPA... ¿DESDE ESPAÑA?

¿Quién lo sabe...? Releo el título de este espacio, y sí, es una posibilidad que podamos llegar a tener un **Conan** realizado desde España; pero sólo una responsable gestión múltiple (son muchos los implicados) puede hacer realidad este proyecto.

He vuelto hace poco de la **Feria del Libro Infantil de Bolonia**, principios de abril 1998. Allí además de otros muchos trabajos propios de mi cargo y función en **Forum**, celebré dos importantes reuniones con **Marvel International / Marvel Italia**. **Joe Calamari**, Presidente de **Marvel** a la fecha en que escribo, **Marco M. Lupoi**, factótum de **Marvel** en Italia, **Francesco Meo**, Editor de *"Conan the Conqueror"*, **Cinzia Brocatelli**, brazo derecho de Marco, y otros varios amigos marvelinternacionales.

De izquierda a derecha Marco Lupoi y Francesco Meo Bolonia, abril 98, cena conmemorativa de la creación de Marvel Italia

Marco Lupoi me confirma lo que ya estaba anunciado. **Marvel International** ha decidido cancelar la serie *"Conan the Conqueror"* (Volumen III de la Revista ***La Espada Salvaje de Conan***, de **Comics Forum**) en el número quince de la misma, debido a razones comerciales y de planificación.

Queda garantizada la continuidad hasta el n.º 15, con salida diciembre 1998 en España. Según me detalla **Francesco Meo**, recibiremos inmediatamente los materiales de reproducción de *"Conan the Conqueror"* n.º 10, realizado por **Lavagna**, **Albano** y **Ugolini**; n.º 11, realizado por **Marturet** y **López** (corrijo a nuestro editorialista de ***La Espada Salvaje***, quien en el n.º 7 decía que Rafa López había quedado fuera de la programación de **Marvel International**); n.º 12, realizado por **Dixon** y **Giorello**. Y algo después tendremos los materiales de los números 13 (**Semerano, Gabos, Bianchi**), n.º 14 (**Dixon, Di Giandomenico**) y 15 (**Capone, Bocci**).

A partir de aquí la producción quedará cancelada. Y **Marco Lupoi**, perfecto conocedor de mi interés por la realización de **Conan**, me propone directamente que **Planeta-DeAgostini** acuerde con **Marvel USA** la continuidad del material de **Conan** en blanco y negro produciéndolo desde España.

La idea es excelente, tanto más cuanto que entronca con los proyectos que, poco a poco, yo estoy poniendo en marcha para la **Línea de Fantasía Heroica de Forum**. Otra cosa es saber si las condiciones materiales objetivas permitirán desarrollar esta propuesta-proyecto. Y ello dentro de los plazos de tiempo necesarios. Primero, la idea tiene que interesar al público lector espanol. Después tiene que ser viable y funcionar para **Planeta-De Agostini**, **Marvel** y **Conan Properties**. Finalmente, hay que formar equipos nuevos de escritores y dibujantes, de calidad, y para los que resulten interesantes las condiciones económicas del proyecto. Y, como redondeo, necesitaríamos un editor de producción artística que sea un "conanófilo" garantizado.

¿Se pueden cumplir todos estos requisitos, con el tiempo justo, y tener listo el primer número de producción propia para su publicación en enero '99, ***La Espada Salvaje*** n.º 16?

Nada de todo esto es imposible, pero sí es difícil. Difícil estructurar un presupuesto que funcione a satisfacción de todas las partes. Difícil encontrar autores que den la talla y alcancen los niveles de exigencia requeridos (por lo pronto, **Roy Thomas** estaría dispuesto a escribir guiones para esta nueva etapa). Difícil captar el interés de los lectores de habla española, para llevar de nuevo ***La Espada Salvaje de Conan*** a las tiradas y ventas que alcanzó hace unos años, como best-seller de la edición española de revistas de comics (puesto que aún ocupa por referencia a las revistas que quedan).

Todo esto es difícil, pero no imposible.

Y sólo se podrá conseguir desde una actitud y un planteamiento absolutamente profesionales. Esto es la industria del comic y sobran opiniones, especulaciones, chismes y jugueteos. Sólo cuenta el trabajo de calidad. Sólo así se puede llegar a ofrecer a los lectores de todo el mundo el mejor **Conan** posible.

Tendréis noticias, espero las vuestras.

■***Antonio Martín.***

AVANCE DEL PRÓXIMO NÚMERO:

• ***La Espada Salvaje de Conan***, Vol. III, N.º 9

• ***"EL TESORO DE UN DIOS"***
Guión: **Chuck Dixon.** Arte: **Enrique Villagrán.** Una aventura de 55 páginas.

• Cuentan las Tablas de T'Leel que, estando al mando de una pequeña banda, embrión de una futura fuerza de mercenarios, Conan el Cimmerio atacó una caravana de fieles del dios Kh'Tain, que se dirigían a la ciudad santa de H'Taal. Conan pensaba despojarles de las riquezas que llevaban para ofrendar en el Templo del Dios de los Cielos, pero una mujer iba a enfrentársele, para evitar este expolio, y no era una mujer cualquiera sino... ¡Red Sonja! La diablesa de la espada conseguirá, aparentemente, convencer a Conan de que renuncie a su propósito y se una a los fieles del dios Kh'Tain. Pero, los tesoros del Templo del Dios del Cielo son incontables y...

• **Aparición en España: Junio 1998**

CONAN

LOS LEONES DE CORINTHIA

HA CONCLUIDO LA BATALLA EN LAS PRADERAS DE CORINTHIA.
EL CAMPO EN EL QUE LOS EJÉRCITOS DE ATHROS HAN DERROTADO A LAS FUERZAS ALIADAS DE POLOPONNI Y LONIKA ESTÁ TAPIZADO DE CADÁVERES ACORAZADOS...
... Y LAS AGUAS DEL CERCANO RÍO ESTÁN TEÑIDAS DE ROJO POR LA SANGRE DE LOS MUERTOS.

LA DESESPERADA ALIANZA CONTRA EL PODER DEL AMBICIOSO **ZHENKRI DE ATHROS,** LLAMADO **EL LEÓN DE CORINTHIA**, HA TERMINADO EN UNA TORMENTA DE MUERTE Y ACERO.

LEONES DE CORINTHIA
PERO, EN UN PUNTO DE LA MALTRATADA PRADERA AÚN SE OYE SONIDO DE LUCHA...
ROY THOMAS GUION
ALEX NIÑO ARTE
ADAPTADA EN PARTE, DEL RELATO,
"EL LEÓN DE TIBERÍADES" DE ROBERT E. HOWARD CREADOR DE CONAN.
...Y TODOS LOS OJOS SE VUEL- VEN HACIA ALLÍ.

¡NO NOS SEPAREMOS, PRÍNCIPE ACHMAR!
COMO TÚ ME ENSEÑASTE, CIMMERIO.
¡COGEDLOS!
ATRÁS, CHICO...
¡...DÉJAME ESE PUERCO MONTADO A MÍ!
UN MANDOBLE SÓLO CORTA EL AIRE...
...EL OTRO ACARREA UN DOLOR CEGADOR...

BIEN, CHICO.
AUNQUE CREO QUE ESTE SERÁ EL FIN PARA LOS DOS...
¡TE ESTOY CUBRIENDO, CONAN!
...Y EL FIN.
¿ACHMAR?

TRATÉ DE ALEJARTE DE LO PEOR DE LA BATALLA...
¡NOBLE ZHENKRI, DECIDME QUÉ FUE DE MI HERMANA CUANDO ARRASASTEIS LONIKA!
SIGUE VIVA, PRINCIPITO. TE LO JURO.
PERO DEJA TU ESPADA, CACHORRO DE LOBO..
...Y TE JURO POR MI HONOR QUE NINGUNA ESPADA OS TOCARÁ...
¡NO TE FÍES DE ÉL, CHICO!
UN PASO MÁS... Y NOS SEGUIRÁ A LOS FUEGOS DE ARALLU.
NO. SU SANGRE ES REAL, MANTENDRÁ SU PALABRA.
RINDE TU ESPADA, CAPITÁN.
MI PADRE PAGARÁ EL RESCATE.

ESTAMOS DESARMADOS, ZHENKRI, AHORA...
SE LA CLAVARÍA A ESE CHACAL...
¡AGARRADLOS Y ATADLOS!

NO HAY NECESIDAD DE ESTAS CUERDAS QUE HIEREN NUESTRAS CARNES: NOS HEMOS ENTREGADO.
ORDENAD QUE NOS SUELTEN: NO ESCAPAREMOS...
¡CALLA, SO BOBO!

CREO QUE TE GUSTARÍA VER A LA ÚNICA SUPERVIVIENTE DE LA ASOLADA LONIKA...
...TU HERMANA GEMELA, KASSA...
...Y MI FUTURA ESPOSA, QUE ME PERMITIRÁ ACCEDER AL TRONO DE POLOPPONI.
¿NO SABÉIS QUE FUIMOS SEPARADOS AL NACER?
¿Y BIEN? ¿QUÉ PASA... ES QUE NO OS RECONOCÉIS?
YO FUI LLEVADA A LONIKA, COMO REHÉN DE LA ALIANZA ENTRE NUESTRAS DOS CIUDADES.
NUNCA NOS HABÍAMOS VISTO...
¡BASTA! ¡NO QUIERO PERDER MÁS TIEMPO!
EL COBARDE DE TU PADRE HUYÓ AL IRLE MAL LA BATALLA, PRÍNCIPE HEREDERO...
¡... PERO CUANDO LE CUENTEN TU HORRIBLE FIN, LLORARÁ SANGRE!
¿MI FIN...?
¿ACASO NO CUMPLIRÉIS VUESTRA PALABRA, ATHROSIO?
¡NO ROMPERÉ MI PROMESA!
UN LÁTIGO...

¡...NO ES UNA ESPADA!
AAAAAAAA!
¡LEVÁNTATE YA, PERRILLO, GIMOTEANTE, Y MÍRAME!
Unnnhhh...
¡TE HE DICHO QUE ME MIRES!
URRGK
¡NO...NO PUEDO...!
¡VUESTRO LÁTIGO ME HA... CEGADO!
SUJETO, EL CHICO NO PUEDE EVITAR LOS GOLPES QUE CONVIERTEN SU CARA EN UNA MASA ROTA Y ENSANGRENTADA...

...QUE ACABAN POR LANZARLO SOBRE UN MONTÓN DE MUERTOS, CUANDO AÚN LA VIDA ALIENTA EN ÉL...
...LOS GOLPES ABREN LAS CARNES...
...Y ASTILLAN LOS HUESOS DE DEBAJO.
CONAN GRUÑE, SIN DECIR PALABRA...
...VIENDO COMO EL JOVEN MUERE A MANOS DE SUS CAPTORES...
PERO LA SOMBRA DE LAS ALAS DE LOS BUITRES CAE YA SOBRE LA DESTROZADA CARA DEL QUE FUERA HEREDERO DE POLO-PONNI.

TE GUSTARÍA MATARME, ¿NO, FORASTERO?
Y LO HARÉ.
DEBO DEJARTE VIVIR, PUES LOS GRANDES LÍDERES MANTIENEN SU PALABRA..
...PERO, COMO ESCLAVO, MALDECIRÁS MI GENEROSIDAD Y SUPLICARÁS LA MUERTE.
DERROTADOS LOS ALIADOS, VUELVO AL ESTE, CON LAS CABEZAS DE DOS HIJOS DE REY COLGANDO DE MI MONTURA...

POLOPPONI, LA CIUDAD DEL REY KERBOGHA, ES UNA ANOMALÍA EN LA INESTABLE CONFEDERACIÓN DE CIUDADES-ESTADO DE CORINTHIA...
EN MENOS DE DOS DÉCADAS, LO QUE APENAS ERA UN OASIS EN LA VÍA DE LOS REYES SE HA CONVERTIDO EN UNA MARAVILLA.
Y LOS CORINTHIOS MURMURAN QUE EL REY HA PACTADO CON LOS DEMONIOS PARA LOGRARLO.
¡EN ESTE CAMPO, EL LEÓN DE CORINTHIA HA PUESTO SUS PIES EN LA BRILLANTE ESCALINATA QUE LLEVA AL IMPERIO!
DESDE LUEGO, AL NOBLE ZHENKRI LE GUSTARÍA MUCHO MÁS HACERSE CON AQUELLA MARAVILLA QUE TENER QUE ARRASARLA, COMO HIZO CON SU MÁS PEQUEÑA ALIADA.
¡VAMOS GUSANO, MUÉVETE!
CONAN NO HA HABLADO DESDE QUE MATARON A ACHMAR.

TE LO HE DICHO, KRATIS...
¡NO SERÁS TÚ QUIEN LE HAGA PRONUNCIAR UN SONIDO!
VOY A VER...
¡HABLA, MALDITO SEAS!
¡SUPLICA PIEDAD... MALDICE... O GIME SI QUIERES!
¡POR MITRA, QUIZÁ ÉL GANE NUESTRA APUESTA!
EL CIMMERIO SE VUELVE, ABRIENDO SUS CORTADOS LABIOS...
... COMO PARA GRITAR EL SONIDO INARTICULADO QUE ESAS TRES HIENAS AGUARDAN...
¡VA A HABLAR!
¡YO SERÉ QUIEN LE HAGA AULLAR!
¡NO, SERÉ YO!
TRES LÁTIGOS ONDULANTES, LUCHANDO POR UN MISMO ESPACIO...
...Y CRUZÁNDOSE UNOS CON OTROS...

¡LO QUE CONAN DESEABA!
AHORA, CRUELES SACOS DE BASURAS...
¡... VENID AQUÍ Y MORID!
AUN ATADAS, UNAS MANOS PUEDEN AGARRAR UNA DAGA...
...ABRIR UN CUELLO EN UN RÁPIDO ARCO...
¡... Y LANZAR LA MUERTE BRILLANTE POR EL AIRE!

... AUNQUE AHOGADO EN LA SANGRE DE SUS ENEMIGOS...
EN TALES MOMENTOS PUEDE CAMBIAR EL DESTINO...
...MEZCLADA CON LA SUYA PROPIA.
CONAN SÓLO DESEA MORIR...
PERO EL TERCER FUSTIGADOR SE DIGNA CONCEDERLE...
...UNA OPORTUNIDAD...
... QUE CONAN AGARRA POR EL CUELLO...

... PARA APROVECHARLA AL MÁXIMO.
UN CABALLO SIN JINETE...
... UNA CHICA QUE MIRA SORPRENDIDA DESDE SU CARRUAJE...
NO HAY TIEMPO DE PENSAR EN VICTORIAS... NI EN SOBREVIVIR...
... NI EN LOS HOMBRES, NI EN LOS IMPERIOS...
¡COGEDLO!

PERO EL CABALLO ROBADO ES MÁS RÁPIDO QUE LAS ÓRDENES REALES...
Y PRONTO SE ABREN LAS PUERTAS DE POLOPPONI...
...AUNQUE SÓLO SEA CON LA VANA ESPERANZA DE QUE SEA EL PRÍNCIPE ACHMAR QUIEN LLEGUE.
¡CERRAD ESA PUERTA!
¡CAPITÁN CONAN! ¿DÓNDE ESTÁ MI...
...HIJO?
MURIÓ COMO UN VALIENTE.
ASÍ MORIRÁ NUESTRA CIUDAD.
¡SOLDADOS, DADLE A ZHENKRI LA BIENVENIDA...

"... QUE RESERVAMOS A LOS QUE VIENEN SIN SER INVITADOS"!
SI QUIERE ENTRAR, POR MITRA, DEBERÁ SITIARNOS...
AUNQUE, POR DESGRACIA, NO AGUANTAREMOS MUCHO...
¿QUIÉN ES ÉSA? ¿UNA RAMERA ATHROSIA?
¿NO RECONOCES A TU HIJA?
¿CÓMO? ¡SI ESO ES CIERTO...
¡ATRÁS, KASSA!
¿MATARÍAS A LA HERMANA DE ACHMAR?
¿NO SABES LA MALDICIÓN QUE ECHARON SOBRE LOS DOS GEMELOS AL NACER?
¡TENÍAN QUE SER SEPARADOS... O PERDERÍAMOS POLOPPONI!
ASÍ, LA CONFIÉ AL REY DE IONIKA.
PERO HA REGRESADO...
¡Y SEGURO QUE ESO CAUSÓ LA MUERTE DE MI POBRE HIJO!
¡NO, PADRE! TODOS ESTOS AÑOS NOS HEMOS SENTIDO EL UNO AL OTRO...
...Y HOY, CUANDO ME MIRÓ A LOS OJOS, ANTES DE MORIR...

¡BASTA YA!
¡LLEVÁOSLA! ¡HASTA SU VOZ ME RECUERDA A ACHMAR...!
¡NO LA TRATES ASÍ! ¡VOY A...!
¡NO!
IRÉ CON VOSOTROS.
NADIE MALDIJO A LOS GEMELOS O A LA CIUDAD...
...MÁS DE LO QUE, AHORA, MALDICE CONAN EN SILENCIO AL REY.
DE NOCHE:
NO IMPORTA SU BELLEZA, LOS BRILLANTES MUROS DE POIOPPONI SERÁN FÁCILMENTE ASALTADOS.

PERO ESO AGUARDARÁ AL ALBA.
ESTA NOCHE, ZHENKRI JUEGA A BRUJOS Y GUERREROS CON SU GENERAL FAVORITO...
... MIENTRAS CONAN JUEGA A ALGO MUCHO MÁS ARRIESGADO.
VENGO A HABLAR CON LA CHICA.
¿DÓNDE ESTÁN TUS ÓRDENES, CAPITÁN?
EN MI ESPADA.
¿INSISTÍS EN VERLAS?

¿TE ESTÁN TRATANDO BIEN, KASSÁ?
CONFÍO EN TI.
MI PADRE AÚN NO ME HA HECHO MATAR.
NO SEAS MUY DURA CON ÉL. AMABA TANTO A TU HERMANO...
Y ESA "MALDICIÓN"...
HABÍA UN GRAN POTENCIAL DE MAGIA ENTRE ACHMAR Y YO. LO NOTÉ... ALLÍ.
CUANDO ZHENKRI LO CEGÓ, ALGO SALTÓ ENTRE NOSOTROS... UNA FUERZA.
NO SÉ SI PARA BIEN O PARA MAL... SI IBA CONTRA MI PADRE O CONTRA ZHENKRI... PERO ALLÍ ESTABA.
Y... CREO QUE SIGUE AQUÍ.
PERO NUNCA SE VERÁ REALIZADO, A MENOS QUE...
¿A MENOS QUE...?

CIMMERIO, HAY ALGO QUE DEBES HACER POR MÍ.
SI PUEDO...
¡INTRODÚCETE EN EL CAMPAMENTO ATHROSIO, Y MATA A ZHENKRI!
¡ACABA CON EL LEÓN DE CORINTHIA!
LO HARÍA... CUANDO ERA CORSARIO, TAMBIÉN ME LLAMABAN LEÓN...
...PERO SERÍA UN SUICIDIO PUES LO RODEA SU EJÉRCITO.
CUANDO PASES ENTRE ELLOS, ESTARÁN COMO CIEGOS...
...SI TE MIRO DESDE LAS MURALLAS.
¿POR QUÉ CREES ESO?
LO SÉ...
¿LO HARÁS...
...PARA VENGAR A ACHMAR?
EN SUS OJOS, CONAN DIVISA A ACHMAR QUE LE MIRA... Y LE VE.
IRÉ TAN LEJOS COMO PUEDA, HASTA SER DESCUBIERTO.
LUEGO VOLVERÉ... SI AÚN PUEDO.
¡GUARDIAS, ABRID! ¡ME LLEVO A KASSA!
¡AHORA TE HAS PASADO!
¡AHÍ TE QUEDAS HASTA QUE EL REY ORDENE ALGO!
¡MI PIE ESTÁ EN EL QUICIO!
PON UNA PIEDRA, CHICA, QUE NO CIERREN.

BIEN HECHO.
¿NI SIQUIERA SI TOMO CARRERILLA?
¡EMPUJANDO NO HARÁS NADA, CAPITÁN!
AAAGG

ANTES DE QUE DESPIERTEN...
...ZHENKRI MORIRÁ, O MORIRÉ YO...
POCOS TE RECONOCERÍAN, PERO NO CORRAMOS RIESGOS.
LA LUNA SE OCULTA. VAMOS...
AUNQUE NADIE MÁS LA VEA, ZHENKRI SÍ VERÁ A SU MUERTE.
OJALÁ NO ME VEAN. BUENO, SI VUELVO, NOS VEREMOS AL ALBA.
VE POR LA SOMBRA.
YO NUNCA TE VOLVERÉ A VER.
¡CROM! ¿ES QUE ESTÁS PRONUNCIANDO MI SENTENCIA, CHICA?
NO IMPORTA. ¡HE DICHO QUE IRÍA!

COMO UNA PANTERA, CONAN ATRAVIESA LA TIERRA DE NADIE HASTA LA 1ª LÍNEA DE CENTINELAS ATHROSIOS...
... HASTA QUE NO PUEDE SEGUIR SIN SER VISTO POR UN VIGILANTE CENTINELA.
¡QUE LOS OJOS DE MITRA ESTÉN EN TI!

¡POR CROM QUE NO SE RETIRARÁ SIN DERRAMAR SANGRE ATHROSIA!
PERO AL SALTAR EL BÁRBARO DE SU ESCONDRIJO...
...EL CENTINELA NO SE APERCIBE...
...NI CUANDO...
¡...MUERE SIN EMITIR SONIDO ALGUNO!
LOS CENTINELAS DE JUNTO AL FUEGO LE DAN LA ESPALDA... Y, AL CABO, CONAN COMPRENDE LAS ENIGMÁTICAS PALABRAS DE KASSA:
"CUANDO PASES ENTRE ELLOS, ESTARÁN COMO CIEGOS..."
DE ALGÚN MODO, LE HA HECHO INVISIBLE...
"... SI TE MIRO DESDE LAS MURALLAS."

AL MENOS PARA EL ATHOROSIO RECIÉN MUERTO...
ÉL SÍ SE VE A SÍ MISMO: SU MANO, SU ESPADA... NO SABE SI ES INVISIBLE PARA TODOS EN ESTE CAMPAMENTO...
... SI NO ES PASANDO POR ENTRE ELLOS.
ES UNA EXTRAÑA SENSACIÓN: SUS ENEMIGOS IBAN A CAER SOBRE ÉL EN CUANTO VIESEN A UN EXTRAÑO...

...PERO NO LEVANTAN LA MIRADA, NI AFERRAN LA ESPADA.
¡ES CIERTO! ¡CAMINA SIN SER VISTO ENTRE UN EJÉRCITO QUE SE APRESTA PARA EL ASEDIO DE MAÑANA!
INCLUSO VE AL DEL LÁTIGO QUE NO MATÓ ANTES, Y SIENTE DESEOS DE CORREGIR ESE FALLO...
¡NO! NO VALE LA PENA.
¡EH! ¿ES QUE NO MIRAS POR...
¿Eh?
¡JURARÍA QUE ME HABÍAN EMPUJADO!
NO, NO PUEDE DISTRAERSE...
TIENE QUE LLEGAR A...

...LA TIENDA DE ZHENKRI.
LOS GUARDIAS NO LE DESCUBREN CUANDO PASA ENTRE ELLOS Y ENTRA...
MITRA...
¡NORWAL!
...Y MATAR A ESTE INTRUSO!
¿DEBO MOVER, MI SEÑOR?
¡SÍ, TIENES QUE MOVER EL CULO...
Y MÁS PALABRAS DE KASSA RESUENAN EN EL CEREBRO DEL BÁRBARO:
"AUNQUE NADIE MÁS LA VEA, ZHENKRI SÍ VERÁ A SU MUERTE."

¿QUÉ INTRUSO, MI SEÑOR? YO NO VEO...
¿ES QUE ESTÁS CIEGO?
¡GUARDIAS!
CONAN CREE MEJOR GUARDAR SILENCIO.
LOS OTROS YA VERÁN LO QUE SUCEDE, AL VER LAS TRIPAS DE ZHENKRI DESPARRAMADAS...
¡ESTÁ AHÍ, ENTRE VOSOTROS!
¡NO VEMOS A NADIE!
¡ES BRUJERÍA, POR LOS DIOSES!
¡GOLPEAD ENTRE VOSOTROS... Y LE DARÉIS!
MIENTRAS LO INTENTAN, NORVAL DECIDE QUE SU SEÑOR HA ENLOQUECIDO...
...Y OPTA POR IRSE
UHHRRR
AHORA VEREMOS QUIÉN ES EL LEÓN... TÚ O YO.

¿UNA LUCHA LIMPIA, SIN MAGIA?
NO COMO LA QUE LE DISTE A ACHMAR.
¡ENTONCES SÓLO TÚ Y YO, PUERCO!
SÍ, Y ASÍ VEREMOS...
ESTÁ CLARO QUE, ANTES DE SER UN LÍDER, ZHENKRI FUE UN GUERRERO.
PERO, SI ES UN LEÓN, PRONTO SABE QUE SE ENFRENTA A OTRO, MÁS FEROZ.
AL PRINCIPIO, MANTIENE SU PALABRA DE NO PEDIR AYUDA...
...Y, PARA CUANDO INTENTA GRITAR...
...YA ES

...AL TERMINAR EL COMBATE...
...QUIÉN SIGUE VIVO PARA RUGIR.
...YA ES MUY TARDE...
¡...PUES UN MANDOBLE LE HA CORTADO LAS CUERDAS VOCALES!
GGRRRRRGGGGLLL

AHORA, EL EJERCITO ATHROSIO NO TIENE YA...
...A SU CABEZA.
NO ES QUE NADIE SE HAYA DADO CUENTA.
A LOS DE FUERA LES HAN DICHO QUE ZHENKRI PARECE HABERSE VUELTO LOCO...
...Y SE RESISTEN A ENTRAR A COMPROBARLO...
ESPECIALMENTE A NO OÍR NADA EN LA TIENDA.
MIENTRAS CONAN HUYE, UN BUITRE DESCIENDE EN SILENCIO SOBRE LO ALTO DE LA TIENDA...
¡Y ÉSE SÍ QUE ES UN MAL PRESAGIO!

Y QUIZÁ...
... EL QUE UN CABALLO SIN ENSILLAR CORRA HACIA LAS PUERTAS DE PO-LOPPONI COMO SI LOS FUEGOS DE ARALLU ARDIESEN BAJO SUS CASCOS...
... NO SEA SINO OTRO MAL PORTENTO.
TAL VEZ, CUANDO DESCUBRAN EL CADÁVER DE ZHENKRI, SU GENERAL NORWAL DECIDA QUE ÉL Y SUS GUARDIAS DEBEN DE HABERSE MATADO ENTRE SÍ...
... Y LOS HIJOS DE ATHROS SE VAYAN DE ESE LUGAR ENDEMONIADO.
¡BUENOS DÍAS, SOLDADOS!
BUENOS, CAPITÁN CONAN.
¡LOS SOLDADOS DE LA CIUDAD SÍ LE VEN! BIEN.
¿Y QUÉ ES LO QUE ALGUIEN GRITA ACERCA DE LOS ATHROSIOS...?
¡ALZAN EL CAMPAMENTO!

LO LOGRAMOS, KASSA.
ACHMAR NO RESUCITARÁ CON ELLO, PERO...
LO SÉ. LO VI.
¿QUÉ PASA? ¡MÍRAME, CHICA!
NO PUEDO...
ESTOY CIEGA.
"YO NUNCA TE VOLVERÉ A VER."
ES EL PRECIO QUE HE PAGADO... POR IMPEDIR QUE TE VIERAN.
EL NEXO MÍSTICO ENTRE MI HERMANO Y YO ME LO PERMITIÓ... PERO SÓLO UNA VEZ.
Y AHORA... ES HORA DE QUE MUERA...
¡NO! ¡APÁRTATE... NO TE DEJARÉ SALTAR!
¿OYES? ¡ESOS COBARDES SE VAN... PERO, ¿POR QUÉ?
YO TE LO DIRÉ.
Y LO HACE...
LOS GEMELOS NO ERAN UNA MALDICIÓN CONTRA ESTA CIUDAD... SINO CONTRA SUS ENEMIGOS.
BUENO, ¿Y QUÉ SABÍA YO?

DEJÉ... QUE UN DEMONIO LOS MALDIJESE, A CAMBIO DE BUENA SUERTE PARA MI CIUDAD.
PUES TE ENGAÑÓ... Y A LOS GEMELOS LES DIO UNA BENDICIÓN.
PERO, COMO LOS SEPARASTE, NO PUDIERON CEGAR LAS MENTES DE SUS ENEMIGOS HASTA QUE ACHMAR AGONIZÓ...
AHORA ELLA TIENE LOS OJOS CEGADOS DE ÉL.
¡NO-NO! ¡YO ESTABA CIEGO...!
¡Y PERDÍ A MI HIJO!
PADRE...
DEBES COMPRENDER QUE SÓLO HAS PERDIDO A UN HIJO, REY...
...Y QUIZÁ ASÍ SEAS DIGNO DEL OTRO QUE AÚN TE QUEDA...
LOS SITIADORES SE MARCHAN YA, CABIZBAJOS, HACIA SU PROPIA CIUDAD.
Y EL CAMINO QUEDA LIBRE PARA UN VAGABUNDO SIN TIERRA QUE SE ALEGRA, AHORA MÁS QUE OTRAS VECES, DE ESTAR LEJOS DE SU PATRIA Y DE SU GENTE.

En esta página:
Conan y el malvado Skulkur.

En la página de al lado:
El vikingo Snagg, Wrath-Amon, enemigo jurado de Conan y su misterioso amigo Lobo Gris.

apropiado para los niños más pequeños? Por otra parte, si se le eliminaba todo lo controvertible para hacerlo apropiado a ellos, ¿seguiría siendo el verdadero Conan, el Conan de Robert E. Howard? Habría que verlo...

Los primeros trece episodios de *Conan el Aventurero* fueron una sorpresa para todo el mundo: los ejecutivos de la Sunbow Productions se sintieron felices al comprobar que la serie se situaba entre los diez programas más vistos. Quizá todos hubieran infravalorado la popularidad del personaje.

Además, la serie cuenta con una animación de alta calidad, gracias en buena parte al trabajo de las empresas coreanas KKC&D Asia y AKOM, así como con impresionantes efectos especiales y atractivas voces. La estrella es un Conan joven, inexperto pero entusiasta y enérgico, que intenta liberar a su familia de un hechizo lanzado por el insidioso brujo Wrath-Amon. En ese intento le ayuda un equipo realmente atractivo, entre el que se cuenta Aguja, un diminuto ser mágico con un gran sentido del humor, Jezmine, una guapa y atlética muchacha de 17 años de edad, y Zula, un príncipe guerrero que se convierte en el hermano de sangre de Conan. Éste blande una espada hecha con el metal de un meteorito caído del cielo y los efectos especiales nos muestran el poder y los efectos que tiene sobre sus enemigos, especialmente sobre los hombres-serpiente de Wrath-Amon. También resultan impresionantes los efectos del escudo de Conan y de la chisporroteante cola del entrometido Aguja. Los personajes están bien definidos y desarrollan correctamente su personalidad. La animación complementa a la perfección todo esto, sin nunca exagerar o pasarse en los elementos sobrenaturales, y empleando una rica paleta de colores

Lo cierto es que la serie resultó tan popular, que se hicieron 52 episodios adicionales, que ahora pueden verse en numerosas cadenas, tanto de los USA como de otros países. (A continuación de este artículo se puede leer la primera parte de una guía especial de todos los programas de *Conan el Aventurero.)*

Pero lo que resulta más impresionante de la serie es cómo pudo superar la mayor parte de los obstáculos antes mencionados, referentes a su adaptación a un público más joven. Naturalmente, como resultado de ello, este Conan es algo diferente al Conan tradicional: su espada casi nunca se clava en carne, sino que crea un vórtice, que manda a sus enemigos a otra dimensión. Y la flecha del príncipe Zula no traspasa a Wrath-Amon, sino que le clava por la ropa a la pared. Tampoco se encuentran en los episodios ni grandes batallas ni combates sangrientos. Lo que sí se encuentra es una abundancia de intrigantes aventuras y de suspense. Y, naturalmente, la acción jamás se detiene. En resumen: que el Bárbaro aún no ha aparecido por la serie, pero el Aventurero sí la vive, y en ella anda suelto por Hyboria.

Además, no se han perdido todos los rasgos del Conan que hemos aprendido a amar: Roy Thomas ha escrito algunos guiones para la serie animada *Conan el Aventurero* y afirma que todo tipo de representación de Conan tiene sus propias virtudes. Cree que, dentro del contexto de un dibujo animado dirigido a los lectores más jóvenes, los creadores de *Conan el Aventurero* han realizado un excelente trabajo para conservar tantos elementos del Conan tradicional como les ha sido posible, y seguir presentando algo nuevo y apropiado. Desde luego, los lectores fieles reconocerán muchos de los nombres y lugares de la serie, y también a muchos de los personajes. Incluso algunos de los nombres son variaciones de los que aparecen en los comics, ideadas por los guionistas de la serie (p. ej.: Thoth-Amon/Wrath-Amon). Conan, en sí, no ha cambiado mucho, a parte de ser muy joven, claro: lucha como siempre lo ha hecho, desprecia a los brujos y a la brujería, y que nadie se extrañe si, de vez en cuando, pronuncia el nombre de su dios.

En resumen: quizá el lector eche en falta algunos de los aspectos más sórdidos de Conan, pero nadie podrá negar que se han hecho sacrificios para aumentar la audiencia de Conan, y que éstos han valido la pena. Y también vale la pena el que, quien pueda hacerlo, siga en la pequeña pantalla la nueva serie de la Sunbow *Conan y los Jóvenes Guerreros,* estrenada en la CBS.

Todo indica, pues, que Conan ha logrado, al fin, conquistar también el reino de los dibujos animados. ¿Quién sabe dónde lo hallaremos en el futuro?

GUÍA OFICIAL DE LOS PROGRAMAS DE

CONAN THE ADVENTURER®

Una guía especial, en dos partes, de la excitante serie televisiva de dibujos animados, que narra las épicas aventuras del heroico joven Conan mientras vaga por un antiguo mundo repleto de intrigas, magia, monstruos y peligros.

producida por:
SUNBOW PRODUCTIONS & CREATIVITÉ ET DEVELOPPEMENT

animación por:
AKOM PRODUCTION CO. & KKC&D ASIA

música por:
CHASE/RUCKER PRODUCTIONS

con las voces de:
KATHLEEN BARR, MICHAEL BEARRIE, GARRY CHALK, BART CHRISTIAN, MICHAEL DONOVAN, JOHN PYPER-FERGUSON, JANYSE JAUD, SCOTT McNEIL, RICHARD NEWMAN, DOUG PARKER y ALEC WILLOWS

voces dirigidas por:
WALLY BURR

Licenciada por la **Conan Properties, Inc.**
con la colaboración del
«CENTRE NATIONAL DE LA CINEMATOGRAPHIE»

DRAMATIS PERSONAE:

ALIADOS DE CONAN

AGUJA: *Un ave fénix, mágica y entrometida, de pequeño tamaño, que habita en un antiguo escudo atlante. Tiene un liante sentido del humor y una gran afición por comer granadas. Sólo CONAN se puede comunicar con AGUJA.*

TRUENO: *Un gigantesco caballo negro, igual en poder y tamaño a CONAN, y tremendamente leal al mismo. Nadie sino CONAN puede montarlo.*

FALKENAR: *Orgulloso miembro de los halconeros de Kusan, FALKENAR es un excelente arquero y gran amigo de infancia de CONAN. Sus habilidades y pájaros de presa son valiosísimos en la misión de CONAN.*

JEZMINE: *Una grácil, atlética y hermosa chica de 17 años, que ha sido perfectamente entrenada por su madre, artista de talento, para trabajar en el gran circo familiar. A veces, su feroz independencia se contrapone a la atracción que siente por CONAN.*

SNAGG: *Un robusto y pelirrojo marinero, libre como los vientos, que ha abandonado a su tribu para ver más mundo. SNAGG es un fiel camarada de CONAN y jamás lo abandonaría ante el peligro.*

ZULA: *Un príncipe guerrero de los Wasai, que se convierte en hermano de sangre de CONAN, cuando éste le ayuda a escapar de unos mercaderes de esclavos. Su gran velocidad y su facilidad para comunicarse con los animales también serán de gran ayuda a CONAN.*

LOBO GRIS: *Mago especializado en la Magia del Aire, que usa para sus encantamientos una vara mágica. La joya roja de la misma le permite ver cosas que pasan lejos y también rememorar escenas del pasado. Jamás anda sin sus dos perros-lobo: Sasha y Misha.*

ENEMIGOS DE CONAN

WRATH-AMON: *Viejo y malvado, WRATH-AMON es un poderoso brujo que, usando el poder de Set, tiene bajo su mando a las hordas de los malignos hombres-serpiente. Lo que desea, más que nada, es poder profanar el metal de la espada de CONAN, para emplearlo en sus propios designios malvados. Para ello, ha lanzado un mortífero hechizo sobre la familia de CONAN.*

WINDFANG: *Un enorme demonio alado que habla y piensa como un hombre. WINDFANG puede volar a gran velocidad y es el más ágil de todos los servidores de WRATH-AMON. También puede lanzar hechizos, en forma de «bombas mágicas», sobre sus enemigos.*

MERMIRA: *Una bruja que puede lanzar muchos hechizos alucinatorios, y que tiene unos ojos de un irresistible poder hipnótico. MESMIRA quiere derrocar a WRATH-AMON y dominar la voluntad de CONAN, para así arrebatarle su espada de metal de las estrellas.*

SKULKUR: *Guerrero zombi, servidor de WRATH-AMON. Su poder surge de las tinieblas, y durante el día apenas si puede moverse. Pero durante la noche se convierte en un esqueleto viviente de gran poder: ni las espadas ni las hachas pueden dañarle; sólo puede vencerle el metal de las estrellas.*

DREGS: *Sirviente y animal de compañía de WRATH-AMON, tiene el cuerpo de una pitón, la cabeza de una cobra, brazos y un rostro humanoide.*

GORAH: *El malvado primo de ZULA, espía de WRATH-AMON. Él se convertirá en el príncipe de los Wasai si logra hacer desaparecer a su pariente ZULA.*

EMPIEZA LA AVENTURA...

LA NOCHE DE LAS LÁGRIMAS ARDIENTES

Escrito por CHRISTY MARX

Es la Edad Hyboria. Es un tiempo de innovaciones y creatividad, de magia y de espadas. En un orgulloso poblado de Cimmeria, el joven Conan lleva un pedazo de «metal de las estrellas», los restos de un meteoro caído a tierra, a su padre, que es herrero. Con el metal, su padre le forja una poderosa espada, pero la coloca bajo una pesada piedra, para que permanezca allí hasta que Conan sea lo bastante fuerte como para alzarla por sí mismo. Wrath-Amon, un brujo malvado, tiene otro empleo en mente para el metal de las estrellas, a saber utilizarlo para liberar de otra dimensión a Set, la Gran Serpiente, su maestro en magia. Cuando el padre de Conan se niega a entregarle el metal a Wrath-Amon, el mago convierte a toda la familia del herrero en estatuas de piedra viva. Reuniendo todas sus fuerzas, Conan recupera la espada y ataca a Wrath Amon. Un simple toque con la espada hace que los hombres-serpiente del brujo desaparezcan, pero el mago escapa en un carro volador. De modo que Conan se impone la misión de devolver a su estado natural a su familia y combatir a Wrath-Amon. Encuentra entonces a un gran caballo negro, Trueno, que se va a convertir en uno de sus más fieles compañeros. Y su errar le lleva hasta el Monte Golamira y la oculta tumba de Epemitreus el Sabio, en donde el espíritu de éste le habla y le entrega un antiguo escudo atlante, con un ave fénix grabada en el mismo. El diseño cobra vida para convertirse en un pequeño fénix llamado Aguja, que dará a Conan ayuda mágica y guía, aunque al principio el fénix no se sienta muy feliz con ello. Luego, en el puerto de Messantia, Conan es drogado por servidores humanos de Wrath-Amon y al despertar se halla encadenado a los remos de un barco esclavista estigio, con rumbo a los campos de esclavos de Wrath-Amon...

HERMANO DE SANGRE

Escrito por CHRISTY MARX

Conan, que no soporta seguir cautivo en la nave, usa su fuerza para romper sus cadenas y saltar por la borda, pero la tripulación trata de volver a capturarle. Bajo el agua, Conan logra escapar a un mortífero tiburón, pero el peso de sus cadenas le hace hundirse. Finalmente es repescado por los marineros y vuelto a encadenar a los remos. Allí conoce a Zula, otro prisionero, que le cuenta cómo fue capturado mientras intentaba liberar de los esclavistas a un poblado amigo. Wrath-Amon anuncia a los esclavos que va a usarlos para construir su segunda pirámide. Y trata de corromper la espada de Conan con su maldad, utilizando el poder de Set, pero no le resulta posible. Zula, mientras tanto, le revela a Conan que es el príncipe de los Wasai. Aun encadenado, Conan trata de salvar a Aguja del brujo, pero es noqueado por el Anillo Negro de Wrath-Amon, y el fénix es dejado por el mago para que arda en una antorcha. Luego, mientras trabajan en la pirámide, Zula anima a Conan a rebelarse, y ambos acuerdan ayudarse mutuamente contra los esclavistas. Todos los prisioneros quieren también romper sus cadenas, pero están demasiado débiles, así que Zula invoca a sus hermanos animales, los lemúridos, que les traen comida. Al día siguiente, los recuperados esclavos se alzan contra los esclavistas y logran apresarlos. Mientras, Wrath-Amon ha empezado a forjar discos de metal de las estrellas, para su nueva pirámide. Zula se une a Conan en el ataque al cubil del mago y el Aventurero se enfrenta a Wrath-Amon, pero es derribado por Dregs. Zula salva a Conan, éste recupera su espada, y lucha con el hechicero, que cae en un caldero hirviente. Conan, Zula y Aguja huyen a la jungla y eliminan a las tropas que les persiguen. Luego regresan al poblado de Zula, para desencanto de Gorah, el malvado primo del príncipe, que era quien debía sucederle en el trono. Conan es nombrado miembro de los Wasai, y hermano de sangre de Zula, lo que es celebrado con una gran fiesta. Pero Gorah y Wrath-Amon planean nuevas maldades...

LA ESTRELLA DE SHADIZAR

Escrito por CHRISTY MARX

Conan y Zula viajan a Shadizar, en donde Conan busca un zafiro mágico llamado la Estrella de la Transmutación, que espera le sirva para convertir de nuevo en carne la piedra que ahora es su familia. Tras entrar en la ciudad, ven a Jezmine, una ágil y guapa artista de circo, que está lanzando estrellas (shuriken) hechas con metal de las estrellas. Pero los componentes del circo son apresados por un sicario de Wrath-Amon, que no liberará a los artistas hasta que Jezmine le consiga la Estrella de la Transmutación. Sin embargo, Zula, ayudado por los animales del circo, logra hacer escapar a los prisioneros. En el jardín del brujo, Jezmine salva a Conan de un monstruo, pero él no logra la confianza de la chica hasta que no la salva de un gigante que habita en el interior de la torre de Nabonidus el Brujo Escarlata, que es donde se halla oculto el zafiro. Los dos compañeros se abren camino luchando por el interior de la torre hasta que, finalmente, hallan a Nabonidus, quien acepta entregarles la Estrella. Pero, en lugar de cumplir con su palabra, el hechicero los atrapa y usa la joya para convertir el suelo en ácido. Entonces llega Aguja al rescate, haciendo que Nabonidus deje caer la Estrella al ácido, en donde es destruida. Jezmine y Conan logran salir de la torre, justo antes de que ésta se transmute y se derrumbe, y se reúnen con Zula. Jezmine es informada de los secretos del metal de las estrellas, y los tres amigos parten hacia Xanthus, la Ciudad de los Magos, en las altas montañas al norte de Shadizar.

EL LOBO GRIS DE XANTHUS

Escrito por KATHERINE LAWRENCE

Camino de Xanthus, que se halla en lo alto de las montañas zamorias Jezmine y Zula son atrapados por un alud Conan busca ayuda y se topa con Lobo Gris, un mago que emplea a los elementales del aire. Lobo Gris pone a Conan ante tres pruebas: de inteligencia, de decisión y de compasión que Conan supera. Y, cuando se entera del problema de Conan, Lobo Gris pone a todos los compañeros a salvo a bordo de una alfombra voladora. Ya dentro de Xanthus, Conan conoce a Sasha y Misha, hermano y hermana de Lobo Gris, y a Mesmira, que es una maga que anda de paso. Sus armas de metal de las estrellas desenmascaran y destruyen a un hombre-serpiente disfrazado, y en el interior de la casa que ocupaba hallan a cuatro magos de la Tierra que habían desaparecido. Ellos les revelan que iban a ser entregados a Wrath Amon para que los emplease en la construcción de su pirámide, y que Mesmira es el cerebro que hay detrás de todo aquel malvado plan Pero ésta se revuelve contra los otros y transforma a Sasha y Misha en un par de hombres-lobo bajo su control. Jezmine escapa, pero Mesmira crea una enorme planta que sorbe toda la magia que hay en Xanthus. Conan, Zula, Jezmine y Aguja luchan contra la planta y logran vencerla. Mesmira huye, disfrazada, pero una parte de su magia queda dentro de la planta Lobo Gris se ofrece para devolver a la familia de Conan a su estado natural usando la planta, pero Conan prefiere que la use para devolver a su estado primitivo a Sasha y Misha. Lobo Gris no es lo bastante poderoso como para lograrlo, pero, al menos, los libera del control de Mesmira. Abandonando Xanthus, Jezmine y Zula siguen cada uno su propio camino, mientras que Conan y Lobo Gris parten hacia el este.

LOS QUE CAMINAN EN LAS SOMBRAS

Escrito por L. G. DITILLIO

Conan y Lobo Gris viajan al este, hasta el misterioso reino de Khitai, una tierra poblada por clanes de ninjas. Conan es probado por Golondrina, una ninja del clan Dragón Silencioso, quien le atrae a una emboscada Impresionados por su fuerza y habilidades combativas, los ninjas de ese clan solicitan a Conan su ayuda contra un clan enemigo: los Sombras de Jade, que les ha robado una valiosa estatuilla, el Dragón Khari, lo que ha hecho que el Señor de Fen Yon exilie al deshonrado clan del Dragón Silencioso. Mientras Conan es entrenado como ninja por el Maestro Tong Hee, Lobo Gris y Aguja tienen un peligroso encuentro con ninjas de las Sombras de Jade, mientras están apoderándose de un antiguo pergamino que contiene hechizos que permiten conjurar y controlar al Dragón de Khari. Conan, empleando sus habilidades recién aprendidas, se infiltra en la fortaleza de las Sombras de Jade y escapa a trampa tras trampa, hasta que es guiado por Aguja hasta la estatuilla del dragón. Haciendo guardia en la parte superior de la fortaleza, Lobo Gris libra una batalla sin esperanzas contra Windfang, un sicario de Wrath-Amon, y Conan llega justo a tiempo para salvarle la vida, tras lo que liberan a un enorme dragón, que hace huir a Windfang. Luego, el dragón destruye la fortaleza y se escapa. Como recompensa, los ninjas del Dragón Silencioso hacen a Conan uno de los suyos, dándole un distintivo especial que lo identifica como tal.

CONAN EL GLADIADOR

Escrito por BUZZ DIXON

Gorah le dice a Conan que Zula ha muerto, emboscado y atrapado por los temidos caníbales de Yog. Como hermano de sangre de Zula, Conan se convierte automáticamente en príncipe de los Wasai, pero tanto él como Jezmine no se resignan a la pérdida del guerrero negro, y deciden partir en su búsqueda. Entran en la ciudad de los caníbales, en Dartar, y son hechos prisioneros de inmediato Allí descubren que Zula sigue vivo. Los tres amigos han de luchar como gladiadores en la arena del barón Sharto contra animales salvajes y extrañas máquinas asesinas. Cuando vencen a todo lo que les echan, Sharto decide que han de luchar uno contra otro, hasta que sólo haya un superviviente. Y Jezmine parece ser esa superviviente, cuando derrota a Conan y Zula usando sus shuriken Y, mientras Sharto hace de anfitrión con Jezmine, los otros dos son llevados a la cocina, para ser usados en un banquete caníbal, pero allí los revive Aguja, empleando el polen del loto blanco. Entonces, los tres compañeros se dedican a hacerles todas las perrerías posibles a Sharto y a su ciudad, antes de escapar de la misma.

EL CORAZÓN DE RAKKIR

Escrito por ROY THOMAS y CARLA CONWAY

En un pequeño remanente de la gran Atlántida se halla una joya roja pulsante, el Corazón de Rakkir. Quien controla esa piedra controla a Rakkir, una gigantesca serpiente marina. Wrath-Amon, acompañado por Windfang y Skulkur, parte en busca de la joya. Mientras, en un puerto de la costa de Zingara, Conan y Jezmine conocen a un gigantón de barba roja, el guerrero vikingo Snagg Aunque es miembro de una tribu enemiga de la de Conan, éste y Snagg unen fuerzas para tratar de conseguir la mítica joya de Rakkir, y Jezmine se cuela como polizón en la nave en la que embarcan los otros Al divisar esa nave, Wrath-Amon manda a Skulkur a detenerla; pero, con ayuda del garfio de abordaje de Snagg, que es de metal de las estrellas, los aventureros triunfan y logran llegar a la isla, último remanente de la hundida Atlántida. Como cimmerio que es, Conan es un auténtico descendiente de los atlantes, por lo que puede tomar la joya Pero Wrath-Amon les ataca y logra arrebatársela, y la emplea para invocar a Rakkir. Durante la pelea consiguiente, Jezmine emplea sus shuriken para hacer caer de las manos del brujo el Corazón de Rakkir, que es entonces destruido por Conan y Snagg. Rakkir se hunde en las aguas y Wrath-Amon huye, mientras la isla también desaparece bajo las aguas, reuniéndose con el resto de la Atlántida. El trío de aventureros es llevado a tierra firme por Aguja, que, entretanto, ha sido convertido en un fénix de tamaño grande por el espíritu de un brujo atlante.

LA GARRA DEL CIELO

Escrito por BRIDGET McKENNA

Un hombre-serpiente le roba a una tribu de pictos una Garra de Dragón hecha en metal de las estrellas, pero los tribeños atacan la fortaleza en la que se ha refugiado el ladrón, buscando recuperar el amuleto. Conan, Zula, Jezmine y Lobo Gris llegan, y se encuentran con el fuerte arrasado. Una joven, Kura, les pide ayuda y les explica que, recuperada la Garra por los pictos, su chamán planea emplearla para destruir cada uno de los asentamientos de la frontera. Conan es hecho prisionero por los pictos, pero logra convencer al chamán de que también él conoce las artes mágicas, al hacer que Aguja surja del escudo. Y, cuando sus amigos llegan a ayudarle, se encuentran con que está siendo tratado como un honorable huésped ... pero Kura les exige que se apoderen por la fuerza de la Garra que guarda el chamán. Mientras, Skulkur y Dregs se dirigen hacia ese poblado picto: en el camino, Skulkur da vida a los esqueletos de los antepasados de los pictos, y con ellos ataca a los vivos. Skulkur logra hacerse con la Garra, pero, en el Valle de los Gigantes Perdidos, Conan y sus amigos logran vencer a los esqueletos de Skulkur, y, en recompensa, el chamán les entrega la recuperada Garra. Pero, de repente, Kura abandona su disfraz y se revela como Mesmira, y sólo Lobo Gris puede enfrentarse a ella, derrotarla y volver a recuperar la Garra. Después, los aventureros regresan al poblado de Conan, pero desgraciadamente éste descubre que no puede devolver a su familia a la vida usando el talismán.

LA ATALAYA DE WINDFANG

Escrito por CHRISTY MARX

Mientras Conan, Jezmine y Lobo Gris cabalgan hacia la ciudad de Kusan, en el este, son atacados por Windfang. Lobo Gris es noqueado y Jezmine raptada y llevada por el ser maligno a su atalaya, sita en lo alto de las Montañas de la Noche. Llega Falkenar, oculto por el Manto del Viento y con su halcón Garra de Tormenta, pero Windfang se escapa de ellos usando una bomba de hechizo. Como Lobo Gris sigue inconsciente, Conan y Falkenar parten a rescatar a Jezmine, pero el planeador kusanio de Conan se estrella al pie del precipicio que se abre junto a la Atalaya de Windfang. Falkenar intenta distraer al ser alado, mientras Conan escala la montaña para salvar a Jezmine. Dentro de su refugio, Windfang le cuenta a su cautiva su pasado como hombre y le habla de la mujer con la que se iba a casar. Lo que ahora quiere es que ella la sustituya, pero antes el ser acepta el reto de Falkenar y, mientras están combatiendo, Conan se lleva a Jezmine precipicio abajo. Windfang los descubre, pero, antes de que pueda hacer nada contra ellos, llega Lobo Gris a unirse al combate. Y, como Wrath-Amon está a punto de presentarse, su sicario se apiada de Jezmine y la libera, tras lo cual los tres amigos vuelan hacia Kusan. Cuando Wrath-Amon llega al cubil de Windfang, se enfurece sobremanera, y destruye todos los preciosos objetos que éste conservaba de su pasado humano ... excepto algo que ha quedado oculto: el casco dorado que usaba Windfang cuando era un hombre.

HOMBRES DE PIEDRA

Escrito por ROGER SLIFER

Conan regresa al poblado de los Wasai, y se encuentra con que lo están atacando los esclavistas de Wrath-Amon. Tras liberar a los tribeños, Conan se entera de la existencia de un misterioso ser, la Medusa, quien, según le dicen, podría devolver a su estado natural a sus padres. Pero, cuando Conan parte en busca de la Medusa no sólo no encuentra ayuda en ella, sino que con lo que da es con un ser maligno y temible, que tiene serpientes por cabellos. Y, lo que es peor, su poder consiste en poder convertir en piedra a quienes la miran ... ¡que es justo lo contrario de lo que necesita Conan! Efectivamente, la Medusa convierte en piedra a Zula, Aguja y todos los tribeños Wasai, y solo quedan Conan y una pantera negra herida para enfrentarse con la malvada, un enemigo al que ni siquiera pueden mirar, si no quieren convertirse en piedra. Al fin, su voluntad de lucha y el poder del metal de las estrellas de la espada de Conan bastarán para derrotarla. Y, cuando vencen a la Medusa, sus víctimas petrificadas recuperan su estado natural.

LOS JINETES-SERPIENTE DE SET

Escrito por DOUGLAS BOOTH

Mientras Conan, Jezmine y Snagg viajan por Poitain, se encuentran con un grupo de artistas de circo, conocidos de Jezmine. Pero, de repente, son todos emboscados por unos caballeros. Conan logra derrotar a su capitán, quien le pide tregua para explicarle que, simplemente, están intentando rescatar a su señora, la condesa Lucinda, Madre de su joven líder, el conde Trocero. La condesa está retenida como rehén en su propio castillo, que ha sido invadido por caballeros estigios. Conan, Jezmine y Snagg, disfrazados de artistas de circo, logran entrar en el castillo. Jezmine y Trocero se infiltran para liberar a Lucinda y descubren que los invasores son, en realidad, hombres-serpiente... y son a su vez descubiertos por Dregs, que acaba de llegar con Wrath-Amon. El brujo usa su Anillo Negro para destruir el castillo, y queda al descubierto un círculo de monolitos, que habían sido empleados como cimientos de la fortaleza. Wrath-Amon libera, de debajo de esas piedras, a una fuerza maligna denominada los Jinetes-Serpiente. Mientras tanto, Conan y su caballo Trueno son provistos de armaduras, y Snagg entrega su garfio de abordaje hecho de metal de las estrellas, para que Conan pueda forjar unas herraduras de ese metal para Trueno. Conan, Snagg, Jezmine y Trueno luchan contra los jinetes-serpiente, logrando vencer fácilmente a los tres primeros. Pero luego, la totalidad de la fuerza maligna se combina para formar un único jinete-serpiente, especialmente poderoso, al que sólo logran vencer golpeándolo todos a la vez con todo su metal de las estrellas. Wrath-Amon se escapa una vez más, mientras Conan se esfuerza por volver a colocar en su sitio a la piedra que falta en el círculo, y así volver a tener aprisionados a los jinetes-serpiente. Lucinda, ya liberada, dice que reconstruirá el castillo, para que vuelva a guardar, como antes, al círculo de piedras. Y Trocero declara su lealtad a Conan, pues presiente que, algún día, éste será un rey

EL TERRIBLE TORRINON
Escrito por LLOYD GOLDFINE

Tras entrar en un pequeño poblado shemita en la frontera de Estigia, Conan, Jezmine y Snagg ven a un mago llamado el Terrible Torrinon rescatar a una doncella de un dragón, y luego llevársela para convertirla en su esclava. Conan decide rescatarla, así que se introducen en la fortaleza del mago. Dentro de la misma, Jezmine y Snagg caen por una trampilla y se encuentran en presencia del mago, quien trata de intimidarlos, convirtiendo a la doncella en una rata. Mientras, Conan está introduciéndose por la parte alta de la fortaleza, que tiene forma de gárgola. Y descubre que las llamas de los ojos y la boca de la figura son ilusiones, y que Torrinon es sólo un pequeño hombrecillo asustado, que trata de pasar por un terrible brujo para proteger a su poblado, ayudado por la doncella, que es su hija Torana. Pero de pronto llega Windfang, con un reto de Wrath-Amon, quien conmina a Torrinon a ponerse a su servicio, o ser destruido. Con la ayuda de todos, Torrinon se prepara para realizar su mayor acto de ilusionismo. Llega Wrath-Amon y se enzarzan en un duelo de magos, y Torrinon usa diversos trucos contra la auténtica magia del brujo maligno. Finalmente, Torrinon hace aparecer una enorme serpiente, que afirma ser Set y le exige a Wrath-Amon que le devuelva el Anillo Negro. El brujo es engañado, pero Dregs revela que la serpiente es, en realidad, un títere manejado por Trueno. Todos se abalanzan a por el Anillo, pero es Wrath-Amon el que logra recuperarlo, y, como siempre, se escapa en su carro. Conan se sube de un salto al mismo y combate con el hechicero, pero éste le echa del vehículo mientras está en lo alto. Entonces, Torrinon usa el único y débil hechizo que conoce para detener a Conan, antes de que se estrelle en el suelo. Y cuando Conan y sus amigos se marchan, Torrinon promete aprender algo de verdadera magia.

SIETE CONTRA ESTIGIA
Escrito por L. G. DITILLIO

Conan y Zula se enteran de que la segunda pirámide que estaba construyendo Wrath-Amon en Estigia, y en donde estuvieron temporalmente esclavizados, ha sido finalmente terminada. Wrath-Amon planea corromper un disco de metal de las estrellas con el poder de Set y colocarlo sobre la pirámide para así traer al mundo a la Gran Serpiente. Los héroes, con la ayuda mágica de Lobo Gris, avisan a Jezmine, Snagg y Falkenar para que se encuentren con ellos en el Oasis de Nessim. Ya juntos, deciden que deben llevar la guerra directamente a Wrath-Amon a su capital, Khemi. Para poder entrar en la ciudad, Jezmine se disfraza como una noble de Estigia, con Zula como esclavo, y pasan a los otros de escondidas, ocultos bajo unas fétidas momias. Entran luego en la pirámide de Wrath-Amon, cuando éste está llamando a Set para que venga a la dimensión terrenal, e inicie la corrupción del disco. Aguja halla una puerta secreta en la primera sala en la que entran, pero al cruzarla se encuentran atrapados en un pasillo que se va llenando de la neblina venenosa del loto púrpura. No obstante, Lobo Gris los protege con un encantamiento, mientras los otros fuerzan una puerta. Son descubiertos por Dregs, que los lleva a una sala en la que han de combatir a momias gigantes. Logran destruirlas y capturar a Dregs, al que envuelven en vendas para mantenerlo en silencio. Luego, lanzan su ataque contra Wrath-Amon y, mientras los demás se enfrentan a la magia del hechicero y a sus hombres-serpiente, Conan ataca a las estatuas en movimiento de Set, y cae a un abismo oscuro donde se halla nada menos que ante el mismo Set en persona. A punto casi de ser devorado por la criatura, Aguja acude en su ayuda y le lleva de vuelta del abismo, tras lo que destruye tanto la estatua de Set como el disco de metal de las estrellas. Y, con un hechizo de ciclón, Lobo Gris los lleva a todos de vuelta al Oasis de Nessim.

(EPISODIOS 14 A 65 ESCRITOS POR JEAN CHAPOLIN)

LA MALDICIÓN DE AHX'OON
Adaptado por DOUG BOOTH

El reino de Orishala, fronterizo con la tierra de los Wasai, está siendo asolado por unas erupciones volcánicas, que los nativos llaman la Maldición de Ahx'oon. Cuando Conan y Zula se enteran de que la proposición de matrimonio que ha hecho Gorah a la princesa de Orishala forma parte de un malvado plan para hacerse con el poder, deciden impedir la boda, acudiendo en ayuda de la princesa, Azur'el, que se halla bajo los efectos de un hechizo, y que pronto se enamora de Zula. Para liberarla, los héroes se ven forzados a combatir contra el maligno chamán Sivoka. Pero sólo podrán anular su hechizo enfrentándose al mismo Ahx'oon, y devolviéndolo a su exilio en la ardiente lava, de la que se había escapado.

LA HERMANDAD ROJA
Adaptado por KATHERINE LAWRENCE

Tras lograr escapar de los airados soldados turanios que los perseguían, Conan y Snagg se hallan a bordo del «Reina de Vilayet», una nave pirata capitaneada por Valeria, de la Hermandad Roja. Conan sabotea el ataque de los piratas a un barco mercante, pero es descubierto y se le da la alternativa de, o ser lanzado por la borda, o ayudar a Valeria a buscar un tesoro en la Isla de las Estatuas de Hierro, un lugar de muy mala reputación entre los marineros. Al fin logran hallar el tesoro, pero no antes de que las estatuas cobren movimiento y Conan y Snagg deban luchar por sus vidas, enfrentando su carne y huesos al metal vivo.

REGRESO A TARANTIA

Adaptado por CHRISTY MARX

Jezmine, con Conan y Zula, regresa a la ciudad que la vio nacer, Tarantia, en busca de su verdadera madre, y logra enterarse de que sus auténticos padres son el conde Astivus y la condesa Selena, nobles tarantios, quienes le cuentan la historia de cómo fue apartada de ellos. Todos acuden al Festival de las Máscaras, en donde es revelado que el «rey» del Festival no es otro que Wrath-Amon disfrazado, y que todos los nobles, el padre de Jezmine incluido, son hombres-serpiente enmascarados. El conde Astivus ha estado protegiendo a su hija, pero no puede impedir que la condesa Selena sea exiliada a un vórtice. Al fin, Conan y los demás lograrán derrotar a los hombres-serpiente, y renovarán su amistad con Jezmine, a pesar de todos los pesares.

EL NACIMIENTO DE WRATH-AMON

Adaptado por GEORGE BLOOM

Conan viaja a la caverna del Tejedor de Hechizos, quien envía a Conan hacia atrás en el tiempo, con el fin de que impida que Wrath-Amon transforme a su familia en piedra. Pero Conan llega demasiado lejos en el tiempo, y en lugar de ese episodio, es testigo de la creación de Wrath-Amon por un anterior siervo de Set. Mientras, en el presente, Zula y Falkenar atrapan al Tejedor de Hechizos tratando de robar el amuleto de Conan, por lo que le exigen que devuelva de inmediato a su época al héroe, amenazando al hechicero con sacarle de su cueva. Así que, antes de que Conan logre hacerse con el Anillo Negro del recién nacido Wrath-Amon, es devuelto a su presente.

EN LOS VIEJOS TIEMPOS

Adaptado por KATHERINE LAWRENCE

Lobo Gris visita al Maestro del Círculo Negro, en su guarida en lo más profundo de los Montes Himelios, buscando ayuda para contrarrestar los hechizos lanzados en contra de sus hermanos y de la familia de Conan. Pero, en lugar de recibir ayuda, le es robada su juventud, y apenas si logra escapar con vida. Conan y Jezmine tratan de ayudarle, pero a Conan también le es arrebatada su juventud y, sin la fuerza de su cuerpo juvenil, el héroe solo puede derrotar al malvado brujo y así recuperar sus años mozos a base de usar su astucia, demostrando que puede usar algo más que la espada...

GUERRA TRIBAL

Adaptado por RICHARD MUELLER

Unos hombres-serpiente, disfrazados como cimmerios, atacan a los vanires, y viceversa, así que, cuando Conan y Snagg regresan a sus tierras nativas, se encuentran en plena guerra entre tribus, sin darse cuenta al principio de que es Wrath-Amon quien está detrás de todo aquello, en un intento por hacerse con más metal de las estrellas. Efectivamente, mientras las tribus combaten, el hechicero se apodera del preciado metal, tras lo cual ataca con sus hombres-serpiente y con Dragonspawn. Dándose cuenta de que han sido engañadas, ambas tribus llegan a un pacto en contra de Wrath-Amon y, juntas, logran expulsarlo de sus tierras.

LAS PROEZAS DE CONAN

Adaptado por CARLA CONWAY y ROY THOMAS

Conan, Jezmine y Lobo Gris son engañados por un mago para que se enfrenten a una salamandra de fuego, a un calamar gigante y a un minotauro, para así obtener un trío de ingredientes para una poción mágica que el hechicero les dice servirá para devolver a la vida a la familia de Conan. Pero, en lugar de hacer eso, el malvado emplea la poción para invocar a un gigantesco ser, que combina las fuerzas de aquellas otras tres bestias. Y, dándose cuenta de que aquel monstruo amenaza al mundo entero, Conan y sus amigos se le enfrentan valientemente, y logran derrotarlo.

TRUENOS Y RAYOS

Adaptado por BRIDGET McKENNA

Wrath-Amon disfraza a dos nagas como caballos, y los envía para engañar a Conan y Trueno y llevarlos a la maldita llanura de Shamu, en Ophir. Trueno es seducido por uno de esos engaños, bajo la apariencia de una yegua blanca, que lo aparta de Conan. Mientras, el otro seudocaballo, al que Conan ha llamado Rayo, lleva a Conan y Snagg a la trampa que les ha tendido Skulkur. Éste da vida a los huesos de viejos guerreros, iniciando así una feroz batalla. Trueno, que entre tanto ha sido liberado por Aguja, acude al rescate y deshace a coces a Skulkur, y salva a Conan de un repugnante monstruo reptiloide. Hombre y caballo vuelven a estar felizmente juntos, y Conan sabe que siempre podrá contar con Trueno.

ATADO A LA TIERRA

Adaptado por MARV WOLFMAN

Windfang rapta a Jezmine tras enterarse de que la Reina Frygia de Asgalun puede tejer un encantamiento que podría devolverle a su forma humana... siempre que demuestre ser digno de ser amado. Conan y Falkenar tratan de liberar a Jezmine, pero descubren que Windfang ha vuelto a su forma humana, Venturis. Los cuatro guerreros regresan a la tierra natal de Venturis, Koth, sólo para descubrir que Wrath-Amon ha mandado a sus hombres-serpiente a volver a capturar a quien era su esclavo. Y se inicia un combate, que termina abruptamente, cuando Venturis ha de decidir entre volverse a convertir en Windfang, o dejar que el hechicero convierta a Jezmine en su nuevo demonio alado. Al cabo, acepta su maldición de volver a ser Windfang... para siempre.

La guía completa de la serie de dibujos animados *Conan el Aventurero* proseguirá en el próximo número.

CONAN EN EL LABERINTO

Guion MICHAEL FLEISHER Dibujos JOHN BUSCEMA y ERNIE CHAN

¡SECA TUS OJOS, PRÍNCIPE NYAD! LAS LÁGRIMAS NO DEBEN MANCHAR EL ROSTRO DEL QUE, DESDE ESTA MAÑANA, PORTA LA CORONA DE SU PADRE!
DEJEMOS A TU HERMANA ALISSA QUE LLENE SUS OJOS DE LÁGRIMAS, PUES ES PRIVILEGIO DE LAS MUJERES.
¡CUÁNTO TUVO QUE SUFRIR NUESTRO POBRE REY ALEXIAN CUANDO EL TRAIDOR BODEGUERO REAL LE DIO A BEBER VINO ENVENENADO! ¡CIEN VECES MERECÍA LA TORTURA QUE LE HAN DADO ANTES DE CORTARLE LA CABEZA!
SÍ, REVELÓ TODO EL COMPLOT, PERO ANTES PAGÓ CON DOLOR SU MAGNICIDIO...
...Y LOS RUMORES DE PALACIO DICEN QUE FUE EL REY RAZAK, DE KHUMAR RHUM EL QUE PAGÓ PARA QUE LO HICIERAN.
"SÍ", GRUÑÓ CONAN, "ESO ES LO QUE DICE EL RUMOR. PERO TODOS SABEMOS QUE LOS RUMORES SON LAS CHARLAS FAVORITAS DE LOS VILLANOS Y DE LOS LOCOS".
¡VÁMONOS! ¡LA CEREMONIA HA ACABADO! ¡ESTE FUEGO ME HA DADO TANTA SED QUE ME BEBERÍA UN BARRIL!
¡SÍ! ¡Y QUIZÁ DOS BARRILES!
LA OSCURIDAD HA CAÍDO SOBRE EZAR BAR Q'UM. EN LA CÁMARA DEL PRÍNCIPE NYAD, UN FUEGO CRUJE EN LA CHIMENEA DE PIEDRA.
PIENSA EN EL DÍA DE MAÑANA CUANDO SEA CORONADO REY, SIENDO UN CHICO DE DIECISIETE AÑOS, CONSUMIDO DE MELANCOLÍA POR LA MUERTE DE SU PADRE.

MIENTRAS, EN EL CORREDOR FRENTE A SU PUERTA, UN LEAL CENTINELA NO OYE LOS SILENCIOSOS PASOS A SU ESPALDA...
...Y ASÍ MUERE SIN HABER VISTO LOS OJOS DE SU ASESINO.
LUEGO
¿QUÉ OCURRE? EN NOMBRE DE MITRA... ¿QUIÉNES SOIS?
UNA PREGUNTA RAZONABLE, A LA QUE LOS INTRUSOS NO RESPONDEN.
CON SU ESPADA COLGADA DEL MURO, LEJOS DE SU ALCANCE...
¡...EL VALIENTE JOVEN BUSCA UN ARMA PARA DEFENDERSE...!
PERO UNA ESTACA DE MADERA NO ES ENEMIGO PARA LAS BOLEADORAS DE LOS MONTAÑESES...
EL PRÍNCIPE APENAS HACE UN RUIDO, Y CAE EN LA INCONSCIENCIA.
LOS ÚNICOS TESTIGOS DE SU RAPTO SON LAS SILENCIOSAS PAREDES DEL CASTILLO DE EZAR BAR Q'UM...
...Y LAS LUMINOSAS ESTRELLAS.

UN GRITO ES EL PRIMER AVISO, HORAS DESPUÉS...
YAAAAAA
Y PRONTO...
¡COMANDANTE FALMARQ! ¡MI HERMANO HA DESAPARECIDO, RAPTADO, Y SU GUARDIÁN MUERTO!
¡TE ORDENO ENVIAR UNA DIVISIÓN PARA ENCONTRARLE INMEDIATAMENTE!
CON TU PERMISO, PRINCESA... ¡ESTE RAPTO FORMA PARTE DEL PLAN DEL REY RAZAK DE KHUMAR RHUM PARA DIVIDIR NUESTRO EJÉRCITO Y ATACAR NUESTRA CIUDAD POR SORPRESA!
SERÍA MEJOR, ENVIAR UN PEQUEÑO GRUPO DE MERCENARIOS.
¡ADEMÁS, SU JEFE CONAN DE CIMMERIA, ES EL MEJOR GUERRERO QUE NUNCA HE VISTO!
EL MEJOR... Y DESDE HACE TIEMPO RETIRADO EN LA TRANQUILIDAD DE UNA TABERNA PARA BEBER SERIAMENTE...
¡...Y QUIZÁS PARA PARTICIPAR EN OTRAS DIVERSIONES NO ALCOHÓLICAS TAMBIÉN!

POCO DESPUÉS...
¿ASÍ QUE TENGO LOS OJOS AZULES COMO EL MAR OCCIDENTAL, BÁRBARO? ¿QUÉ MÁS VES ENTONCES, EN MÍ PARA GUSTARTE?
BIEN, DÉJAME VER... ¡TIENES...!
¿HAS OLVIDADO TUS MODALES, CHIQUILLA? ¡HAY UN MONTÓN DE CLIENTES EN ESTA TABERNA MÁS DESEOSOS DE TUS ATENCIONES QUE ESE CIMMERIO CARA DE MONO!
¡POR FAVOR, DERLOK!
¡YA LA HAS OÍDO, DERLOK, OSO BORRACHO!
AHORA DEJA DE...
¡CÁLLATE, CARA DE MONO, ANTES DE QUE PIERDAS TODOS TUS DIENTES!
¡NO TE PREOCUPES, ESTAMOS CONTIGO!
¡ESO ES! VAMOS...
¡ATRÁS! ¡TODOS! ¡PUEDO NEGOCIAR UNA SOLUCIÓN PACÍFICA A ESTE PEQUEÑO INCIDENTE...!
¡...YO MISMO!
¡UNNGHH!
DESAFORTUNADAMENTE, IGUAL QUE EL CIMMERIO TIENE ALIADOS EN LA TABERNA, EL INTERLOCUTOR TAMBIÉN TIENE LOS SUYOS. ¿EL RESULTADO?

NO HAY DIFERENCIA CON LO QUE SE PODÍA UNO IMAGINAR...
GHAAA!
UNA AUTÉNTICA PELEA LLENA DE CRÁNEOS ABIERTOS...
UNFF!
GHNGH!
...ROTURA DE COSTILLAS...
...Y EL OCASIONAL SANGRAR DE UNA O DOS NARICES!
MIENTRAS, EN LA CALLE...
YA LLEVAMOS SEIS TABERNAS EN ESTA CALLE, COMANDANTE. ¡Y HAY MÁS DE CIEN EN TODA LA CIUDAD!
¿CÓMO, EN NOMBRE DE MITRA, ESPERA ENCONTRARLE?
¡NO TE PREOCUPES! ¡LO ENCONTRAREMOS!
¡AH, AHÍ ESTÁ! ¡YA LO HEMOS ENCONTRADO!
BUENAS TARDES, CIMMERIO! ¡VEO QUE TE DIVIERTES!
SÍ, ¿QUÉ OTRA COSA PUEDO HACER, COMANDANTE? DESPUÉS DE TODO, LA COMPAÑÍA ES BUENA...
...Y EL VINO CORRE LIBREMENTE Y SIN TASAS...
¿VERDAD, POSADERO?

¡BIEN, SIENTO ESTROPEAR LA FIESTA, BÁRBARO! ¡TENGO UNA TAREA IMPORTANTE PARA TI Y DOCE DE LOS TUYOS.
¡OH, BIEN, LA TARDE HA SIDO UN COMPLETO DESASTRE! ¡SÓLO HE ENCONTRADO A CRYEETA!
¡ADIÓS, PEQUEÑA CRYEETA! ¡Y NO ESTÉS TRISTE! ¡VOLVERÉ PRONTO!
¡PERO, COMANDANTE...! ¿QUÉ HAY DE LOS DAÑOS EN MI TABERNA...?
¡LA RESPUESTA ES SIMPLE, AMIGO!
¡CUANDO RECONSTRUYAS TU TABERNA, ELIGE MEJOR A TU CLIENTELA!
POCO DESPUÉS, EN PALACIO...
¿ENCONTRARÁS A MI HERMANO, VERDAD, CONAN?
¡HARÉ LO QUE PUEDA, PRINCESA!
¡DIME LA VERDAD, COMANDANTE FALMARQ! ¿PIENSAS QUE ESE CIMMERIO ENCONTRARÁ A MI HERMANO?
¡SÓLO LO SABEN LOS DIOSES, PRINCESA!
¡PERO SI EL CIMMERIO NO LO ENCUENTRA, NINGÚN OTRO HOMBRE LO HARÁ!
VARIOS DÍAS DESPUÉS, UN NUEVO AMANECER ASOMA SOBRE EL PAÍS CORINTIO...
...LLENANDO DE REFLEJOS DORADOS LOS FARALLONES COMO NINGÚN ARTISTA HA SOÑADO JAMÁS...

Y ENTONCES, DE PRONTO, COMO UN TRUENO EN EL CIELO...
¡MATAD A ESTOS MERCENARIOS DE EZAR BAR Q'UM. ¡QUE NADIE SOBREVIVA!
¡POR LOS HUESOS DE CROM! ¡UNA EMBOSCADA!
¡BANDIDOS DE LAS COLINAS, CONAN! ¡MILES DE ELLOS! ¡CAEN SOBRE NOSOTROS, COMO HOJAS DE OTOÑO!
NOS SUPERAN EN TRES A UNO, CONAN. ¿QUÉ... QUÉ PODEMOS HACER?
ES UNA PREGUNTA ESTÚPIDA Y CONAN NO RESPONDE, PUES LA RESPUESTA ES TAN CLARA COMO LA NARIZ ARQUEADA DE UN ESTIGIO. ¡PELEAR...!
¡SÍ, PELEAR Y ROGAR A LOS DIOSES POR SOBREVIVIR!
GNNGH
UN ASALTANTE DE LAS COLINAS SALTA SOBRE CONAN CON SU CUCHILLO ENVENENADO, TAN SÓLO PARA SALIR DE ESTE MUNDO CON LA GARGANTA DESTROZADA POR LAS PODEROSAS MANOS DEL CIMMERIO...
...MIENTRAS, POR TODOS LADOS, LA BATALLA SE LLENA DE RUIDO DEL ACERO Y DEL CORRER DE LA SANGRE.

Y ENTRE UN AUTÉNTICO BOSQUE DE CADÁVERES ESTÁ EL GIGANTE CIMMERIO, DE CABELLOS NEGROS Y ACERADOS OJOS, CON SU SALVAJE ESPADA AFILADA REPARTIENDO MUERTE...
HASTA QUE...
¡TÚ! ¡JEFE DE BANDIDOS!
¡ORDENA A TUS HOMBRES QUE TIREN SUS ARMAS O...!
¡...POR CROM QUE...!
¡NO! ¡NOS RENDIMOS! ¡NOS RENDIMOS!
¡ESTE AMULETO! ¡LO HE VISTO MILES DE VECES AL CUELLO DEL PRÍNCIPE!
¡DIME DÓNDE LO HAS COGIDO, CERDO!
¡ESTÁ BIEN. TE LO DIRÉ!
MIS HOMBRES Y YO FUIMOS CONTRATADOS PARA MATAR AL PRÍNCIPE POR UN MISTERIOSO AMO QUE SIEMPRE LLEVABA LA CARA TAPADA.
RECIBIMOS MEDIA PAGA EN MANO, Y EL RESTO SE NOS PAGARÍA AL ACABAR EL TRABAJO.
PERO, EN LUGAR DE MATARLO, PREFERIMOS ENTREGARLO, POR UNA RECOMPENSA Y VIVO, AL REY RAZAK DE KHUMAR RHUM...
¡...QUE SE ALEGRÓ DE PODER SACAR UN BUEN RESCATE POR ÉL A SUS PARIENTES DE EZAR BAR Q'UM!

EL RESCATE SEGURAMENTE SERÁ USADO PARA CONSTRUIR ESE LABERINTO QUE RAZAK ESTÁ EDIFICANDO ALREDEDOR DEL PALACIO.
¡HEMOS VISTO A SUS CAUTIVOS TRABAJAR EN ÉL!
¡HMM! ¡BIEN! ¡ASÍ ENTRAREMOS EN KHUMAR RHUM...! ¡COMO NUEVOS ESCLAVOS CAPTURADOS!
HORAS DESPUÉS...
LAS TORRES DE KHUMAR RHUM ESTÁN FRENTE A NOSOTROS... ¡TE RECUERDO, HOMBRE DE LAS COLINAS, QUE UNA FALSA PALABRA CAUSARÁ TU MUERTE!
¡ALTO! ¿QUIÉNES SOIS?
¡SOY W'ALAQ IBN D'BAR, CAPITÁN DE LOS HOMBRES DE LAS COLINAS!
¡TRAIGO UNA DOCENA DE ESCLAVOS PARA LOS TRABAJOS DEL LABERINTO REAL!
¡PUEDES PASAR!

POCO DESPUÉS...
¡ANTE TI, CIMMERIO! COMO PUEDES VER, ESTÁ EL PALACIO DE RAZAK QUE DOMINA LA CIUDAD!
Y JUNTO AL ALA OESTE...
¡...ESTÁ EL INCOMPLETO LABERINTO QUE TE HE DICHO SERÁ CASA DE UN MISTERIOSO REGALO TRAÍDO POR SU ALIADO Y AMIGO, EL REY DE NEMEDIA!
Y, AHÍ ARRIBA, CON UNA SOLA VENTANA HACIA EL ESTE...
¡SÍ! ¡PUEDO SUPONERLO! ¡EN ESA TORRE ES DONDE VUESTRO BUEN REY RAZAK TIENE ENCERRADO AL PRÍNCIPE!
EN ESE MISMO MOMENTO...
¡PERMANECERÁS AQUÍ, BAJO GUARDIA, HASTA QUE EL REY RAZAK RECIBA EL RESCATE QUE PIDE A TU FAMILIA EN EZAR BAR Q'UM!
¡TU HABITACIÓN ES LUJOSA, INCLUSO HAY UNA ESCLAVA QUE TOCARÁ MÚSICA A TU GUSTO, PARA QUE ESTÉS CÓMODO!
¿Y SI TRATO DE ESCAPAR?
¡CUANDO TU RESCATE SEA PAGADO, TE SOLTAREMOS!
¡ENTONCES TE MATAREMOS! ¡BUENAS NOCHES, PRÍNCIPE!

AN TRAÍDO U CENA, PRÍNCIPE. ¡DEBES... COMER!
¡NO PUEDO COMER SINTIÉNDOME ATRAPADO EN ESTA JAULA DE LUJO, MUJER!
¡YO TAMBIÉN SIENTO ESO, PRÍNCIPE! ¡PUES TAMBIÉN SOY NATIVA DE EZRA BAR Q'UM!
¿SÍ? ¿PUES ENTONCES, CÓMO...?
¡CUANDO TENÍA TRECE AÑOS MI PADRE ME DIO AL REY RAZAK COMO SEÑAL DE UN NEGOCIO!
¡PERO SIEMPRE HE DESEADO VOLVER A CASA DE NUEVO!
UIZÁS TE AGRADE MIENTRAS ESTÉS AQUÍ... ¡COMO PARA LLEVARME CONTIGO CUANDO SEAS LIBRE!
EN ESE INSTANTE, UN UNA CALLE MÁS ALLÁ...
¡MONTAÑESES! ¡ALTO! ¿QUIÉNES SON ESOS EXTRANJEROS QUE LLEVÁIS A LA CIUDAD?
¡NUEVOS ESCLAVOS PARA LOS CALABOZOS REALES!
¡POR LA MADRE DE MITRA, CAPITÁN! ¡MIRAD!
¡LLEVA UNA ESPADA ESCONDIDA EN ESA SILLA!
¡Y SUS MUÑECAS NO ESTÁN APRESADAS!
¡COGED A ESOS DIABLOS! ¡QUE NO ESCAPEN!
ATACADOS POR TODAS PARTES Y EN DESVENTAJA NUMÉRICA, CONAN Y SUS COMPAÑEROS SACAN SUS ESPADAS TRATANDO DE EVITAR LA CAPTURA...

...PERO EL GRAN NÚMERO DE ENEMIGOS INMOVILIZA LA MANO ARMADA DEL GIGANTE CIMMERIO QUE ES ARROJADO DE LA SILLA...
Y MINUTOS DESPUÉS...
¡PODÉIS AGRADECER A LAS ESTRELLAS EL QUE NO OS MATEMOS!
¡PENSAR EN EL DAÑO QUE HABRÍAN HECHO ESTOS ESCLAVOS SI HUBIERAN LIBERADO A SUS COMPAÑEROS!
¡EN MARCHA! ¡LLEVAREMOS ESTOS ESCLAVOS A LOS CALABOZOS NOSOTROS!
¡COMO DIGÁIS, CAPITÁN!
PRONTO...
¡PONLOS EN CELDAS DIFERENTES! ¡DE ESTA FORMA DARÁN MENOS PROBLEMAS!
¡SÍ, CAPITÁN!
¡YA HAS OÍDO AL CAPITÁN!
NO CAUSÉIS PROBLEMAS Y ESTARÉIS BIEN... ¡HASTA QUE MURÁIS DE CANSANCIO!
¡MI ÚNICO PROBLEMA ES PONER UNA DAGA EN TUS COSTILLAS!
¡OOOFF!

¡NO PUEDO OFRECERTE MUCHA HOSPITALIDAD, PERO AL MENOS TE LIBERARÉ DE ESAS CUERDAS!
¡TE AGRADEZCO EL FAVOR! ¡MIS MANOS ESTABAN FALTAS DE SANGRE!
¡GUARDIA! ¡POR FAVOR! ¡ESTOY MORIBUNDO! ¡AGUA!
¿AGUA? ¿PARA QUÉ? ¡SABES QUE NO TE DARÉ AGUA, VIEJO LOCO!
TENDRÁS AGUA EN SU MOMENTO...
¡CALLA, LOCO! ¡Y ESCUCHA! ¡BUSCA AL CAPITÁN VHARZAM ENSEGUIDA! ¡Y DILE QUE EL GIGANTE QUE HABÉIS METIDO EN MI CELDA NO ES OTRO QUE CONAN DE CIMMERIA!
EN LOS APOSENTOS DEL REY RAZAK...
¡CON TU PERMISO, ALTEZA! ¡NUESTRO ESPÍA HA INFORMADO AL GUARDIÁN QUE UN NUEVO ESCLAVO EN SU CELDA SE LLAMA CONAN DE CIMMERIA!
¿SERÁ CIERTO? ¿CONAN DE CIMMERIA? ¿AQUÍ?
¡QUÉ GOLPE DE SUERTE! ESE CONAN ES UN ESTUPENDO MERCENARIO AL SERVICIO DE LA CASA REAL DE EZAR BAR D'UM! ¡SERÍA UNA SUERTE QUE LE CONVENCIÉSEMOS DE UNIRSE A NOSOTROS!

LA SALA DEL TRONO DEL REY RAZAK, LA TARDE SIGUIENTE...
¡BAH! ¿PARA QUÉ ME PRESENTÁIS ESTOS TRUCOS QUE YA HE VISTO MILES DE VECES ANTES, ENANOS?
TRAED NUEVOS JUEGOS MAÑANA O MANDARÉ QUE OS CUELGUEN.
¡OH! ¡NO NOS ASUSTES, MAJESTAD!
¡HAREMOS LO QUE ORDENAS, MAJESTAD!
¡AQUÍ ESTÁ CONAN DE CIMMERIA, MAJESTAD!
¡SERÉ BREVE, BÁRBARO! ¡SÉ QUE TÚ Y TUS COMPAÑEROS HABÉIS VENDIDO VUESTROS SERVICIOS AL REY DE EZAR BAR Q'UM! ¡PERO EL REY ALEXIAN HA MUERTO, Y QUIERO QUE TÚ Y TUS HOMBRES LUCHEN PARA MÍ!
¡TE PAGARÉ BIEN, POR TU VALOR CON LA ESPADA Y POR TU CONOCIMIENTO DE LAS DEFENSAS DE EZAR BAR Q'UM!
¿BIEN, BÁRBARO? ¿QUÉ DICES DE MI OFERTA?
¡DIGO QUE DEBES SOLTAR AL PRÍNCIPE NYAD Y DEJAR A MIS HOMBRE SALIR DE ESTA CIUDAD! ¡APARTE, DESEARÍA SACAR TUS ENTRAÑAS CON MIS MANOS Y DEJARLAS PARA COMIDA DE LOS BUITRES!

¡CREO QUE ESAS PALABRAS SON MUY IMPRUDENTES, AHORA QUE ESTÁS A MI MERCED Y QUE, CON UNA PALABRA, PUEDO QUITARTE LA VIDA!
¿A TU MERCED?
¡POR CROM! ¡TE ENSEÑARÉ DE QUIÉN ES EL FAVOR, PERRO REAL!
¡FAVORES DE ISHTAR!
¡DETENEDLE!
¡LO TRATAMOS! ¡INCLUSO ENCADENADO... ATACA CON LA FEROCIDAD DE UN TORO VENDIANO!
¡DETENEDLE, INCOMPETENTES! ¡HACED LO QUE SEA, PERO QUE NO SE ACERQUE A MÍ!
¡LOADO SEA ISHTAR! ¡YO LE DETENDRÉ!
SACAD DE AQUÍ A ESTE LOCO, ¿ME OÍS? ¡AHORA! ¡O CADA UNO DE VOSOTROS RESPONDERÁ CON SU CABEZA!
¡PONEDLE A TRABAJAR EN EL LABERINTO! ¡TRABAJARÁ SIN COMIDA NI AGUA HASTA QUE SE AGOTE O MUERA!
¡Y APARTADLO DE MI VISTA AL INSTANTE!

¡ESE ANIMAL HA TRATADO DE ATACAR A MI REAL PERSONA, Y LO PAGARÁ!
¿HAS DESPACHADO UN MENSAJERO CON LA DEMANDA DE RESCATE DEL PRÍNCIPE NYAD?
¡YA SE HA HECHO MAJESTAD,
¡PERO TENDREMOS PROBLEMAS PARA DEVOLVER AL PRÍNCIPE CUANDO SEA PAGADO SU RESCATE!
¡LOS GUARDIANES DE LA TORRE ME HAN INFORMADO SOBRE UN ASUNTO AMOROSO ENTRE ÉL Y ESA RAMERA QUE LE SIRVE!
EN LA TORRE, FUERA DE LAS PUERTAS DEL CALABOZO...
¡AHÍ LLEGA LEAH CON LA CENA DEL PRÍNCIPE, TORG!
¡SÍ, YORN! ¡PERO ESTA COMIDA NO ES PRECISAMENTE LO QUE LE ALIMENTA!
¡SI NO FUERA POR TI, LEAH, ME MORIRÍA EN ESTE CALABOZO!
¡YO TAMBIÉN, MI PRÍNCIPE! ¡NUNCA PENSÉ QUE ESTE CALABOZO TOMARA LA APARIENCIA DE UN PARAÍSO RADIANTE!
¡OH, LEAH, MI AMADA!
¡MMMMMMMM!

DÍAS DESPUÉS, EN EL PALACIO REAL DE EZRA BAR Q'UM...
¡QUÉ AUDACIA LA DE VUESTRO SOBERANO AL DIRIGIRSE A NOSOTROS EN ESTA FORMA!
¡DICE QUE SI NO PAGAMOS AL REY RAZAR QUINIENTAS MIL CORONAS CORINTIAS, ORDENARÁ LA INMEDIATA EJECUCIÓN DE NUESTRO PRÍNCIPE!
¡MI SEÑOR ESTÁ IMPACIENTE POR TU RESPUESTA!
¿RESPUESTA? ¡TE LA DAREMOS!
¡EL PRÍNCIPE NYAD NOS ES TAN AMADO COMO TÚ AMAS LA VIDA! ¡PERO LA CASA REAL DE EZAR BAR Q'UM NO ACEPTARÁ JAMÁS PETICIONES COMO ÉSTA!
¿ASÍ QUE TU SOBERANO ESTÁ IMPACIENTE? ¡MUY BIEN, RECIBIRÁ UNA RESPUESTA!
¡COGEDLE!
¡A TUS ÓRDENES, CONSEJERO CARNEK!
¡TEMO QUE ESTAMOS ACTUANDO ERRÓNEAMENTE!
¡PUES LAS COSAS NO SUCEDEN COMO LAS HABÍAMOS PLANEADO!
¡NO TEMAS, ALISSA! ¡A PESAR DE ESTA EQUIVOCACIÓN EL FINAL SERÁ EL MISMO; BUENO PARA NOSOTROS!
¡NUESTRO PLAN PARA DESHACERNOS DE TU PADRE FUNCIONÓ! ¿NO ES ASÍ? ¡EL SIERVO QUE ADMINISTRÓ EL VENENO MARCHÓ A LA TUMBA SIN TRAICIONARNOS!
¿CÓMO PODRÍA? ¡NUNCA CONOCIÓ NUESTRA IDENTIDAD!

EN CUANTO A TU HERMANO, EL PRÍNCIPE, CIERTO ES QUE EL PLAN SE DESVIÓ CUANDO EL JEFE DE LOS MONTAÑEROS PREFIRIÓ RAPTARLO EN LUGAR DE MATARLO COMO LE ORDENÉ.
¡Y, PARA CUBRIR LA APARIENCIAS, TUVIMOS QUE ENVIAR ESOS MERCENARIOS PARA RESCATARLO!
PERO EL BÁRBARO Y SUS HOMBRES NUNCA TRIUNFARÁN, Y CUANDO EL REY RAZAK SEPA CÓMO HEMOS RESPONDIDO A SU DEMANDA, HARÁ EJECUTAR A TU HERMANO...
¡..QUE, DESPUÉS DE TODO, ERA LO QUE DESEÁBAMOS!
¡AH, SÍ! EXACTAMENTE LO QUE TÚ DESEABAS DESDE QUE, SIENDO YO NIÑA, MI PADRE TE DESIGNÓ COMO MI CONSEJERO Y TUTOR...
¡...AUNQUE AHORA SEAS ALGO MÁS QUE UN TUTOR!
¡TODO LO QUE DESEO ES QUE TENGAS LO QUE MERECES, ALISSA!
DESPUÉS DE TODO... ¿NO ERES TÚ LA MAYOR?
¿NO ERES, POR DERECHO, TRAS LA MUERTE DE TU PADRE, LA QUE DEBE GOBERNAR EZAR BAR Q'UM COMO REINA?
¿ES JUSTO QUE TU JOVEN HERMANO RECIBA LA CORONA PORQUE ES VARÓN, Y NO HEMBRA?

MIENTRAS, EN KHUMAR RHUM, CONAN Y SUS MERCENARIOS HAN SIDO PUESTOS AL TRABAJO, CON EL RESTO DE UN CONTINGENTE DE ESCLAVOS, PARA CONSTRUIR EL MISTERIOSO LABERINTO DEL REY RAZAK...
DÍA TRAS DÍA, DESDE EL ALBA HASTA EL OCASO, EL TRABAJO CONTINÚA...
Y UNA TARDE...
¡ESE ESCLAVO! ¡ESTÁ DERROTADO POR EL CALOR Y EL PESO DE SU CARGA!
¡DÉJALE DONDE HA CAÍDO, CONAN! ¡NI LE MIRES! ¡ESTÁ ACABADO!
¡...AYUDADME...!
¡DESCANSA, AMIGO! ¡LLEVARÉ ESTA PIEDRA POR TI!
¡GRACIAS, JOVEN! ¡PUEDAN LOS DIOSES AGRADECERTE ESTO!
¡TÚ, MORENO! ¿QUIÉN TE HA DADO PERMISO PARA DETENER TU TRABAJO?
EL LÁTIGO GOLPEA LA ESPALDA DE CONAN PERO EL CIMMERIO NO NOTA EL GOLPE...

NO NOTA NADA, SALVO UNA OLA DE RABIA Y FRUSTRACIÓN SUPERANDO TODAS LAS OTRAS SENSACIONES...
EL GUARDIÁN MUERE AL INSTANTE, SU PECHO ROTO POR EL IMPACTO DE LA ENORME ROCA.
¡PERO ESTO NO DETIENE A LOS COMPAÑEROS DEL MUERTO!
CONAN RUGE COMO UN TORO CUANDO UN LÁTIGO RODEA SU GARGANTA...
...QUE CORTA SU RESPIRACIÓN...
...Y MIENTRAS TRATA DE LIBERARSE DEL PRIMERO... OTROS LÁTIGOS CAEN SOBRE ÉL...
...ABRIENDO SURCOS DOLOROSOS EN TODO SU CUERPO...
MIENTRAS LOS OTROS ESCLAVOS OBSERVAN...
...EL PODEROSO CIMMERIO CAE DE RODILLAS, GOLPEADO UNA Y OTRA VEZ...

FINALMENTE...
¡QUIZÁS LE HEMOS GOLPEADO DEMASIADO, BERNEK! ¡ESTE BÁRBARO NO PODRÁ LLEVAR MÁS PIEDRAS HOY!
¡NO IMPORTA! ¡HARÁ OTROS TRABAJOS!
¡Y VOLVERÁ A LEVANTAR PIEDRAS MAÑANA!
EL DÍA SIGUIENTE, EN LA ARMERÍA REAL...
¿QUÉ OCURRE, CAPITÁN Y'HARZAN?
TRAIGO NUEVAS SOBRE LA DEMANDA DE RESCATE A LA FAMILIA REAL DE EZAR BAR Q'UM.
¡EXCELENTE, CAPITÁN. ¡EXCELENTE!
SEGURAMENTE EL ORO ESTÉ EN ESE SACO QUE TRAES, AUNQUE ES MUY PEQUEÑO.
TEMO QUE NO, MAJESTAD. ¡EN LUGAR DEL RESCATE...
...HAN ENVIADO ESTO!
¡LA CABEZA CORTADA DE NUESTRO MENSAJERO REAL!
¡ESTO ES UN INSULTO Y UN ULTRAJE! ¡UN INSULTO QUE LA REAL CASA DE EZAR BAR Q'UM PAGARÁ CARO!
ALGUNAS NOCHES DESPUÉS, CON EL TRABAJO EN EL LABERINTO ACABADO AQUELLA MISMA TARDE...
...CONAN YACE TIRADO EN EL SUELO DE SU MAZMORRA, CURÁNDOSE DE SUS MÚLTIPLES HERIDAS...

...CUANDO DE PRONTO...
¡PSST! ¡CONAN! ¡HAY UN JALEO FUERA, EN EL LABERINTO!
¡ECHA UNA MIRADA!
CONAN SE ASOMA A LOS BARROTES Y OBSERVA EN LA OSCURA NOCHE...
BAJO LA DÉBIL LUZ LUNAR, VE UN CONTINGENTE DE SOLDADOS NEMEDIOS ARRASTRANDO UNA ENORME CAJA, HASTA LA PUERTA DEL COMPLETADO LABERINTO...
LOS HOMBRES TRABAJAN RÁPIDAMENTE ENTRE LOS RELINCHOS DE LOS CABALLOS, LAS MIRADAS DE LOS ESCLAVOS Y EL SENTIDO PROFESIONAL DE LOS SOLDADOS ATENTOS A SU TAREA.
"ES EL ESPERADO REGALO DEL REY DE NEMEDIA", SUSURRA EL COMPAÑERO DE CONAN, "ESO ES".
PERO... ¿QUÉ PUEDE SER ESO, CONAN?
EL CIMMERIO CONTESTA CON UN SILENCIO. NO PUEDE ESPERAR SABER QUÉ TIPO DE REGALO ES...
...PUES EL BÁRBARO SABE, DESPUÉS DE TODO, QUE SÓLO ALGO HORRIBLE ESCONDE EL REY EN UN LABERINTO.

¡PEST! ¡CIMMERIO!
¿QUIÉN...?
¡ESPERA! ¡ES UNO DE LOS ENANOS DEL REY RAZAK!
¡HE CONSEGUIDO BURLAR A UN GUARDIÁN PARA VISITARTE!
¡ESCÚCHAME, PUES NO HAY TIEMPO! ¡TE VI CUANDO FUISTE LLEVADO AL TRONO DEL REY! ¡ADMIRÉ EL VALOR CON EL QUE DESAFIASTE AL REY!
¡YO Y MIS AMIGOS ENANOS NO ESTAMOS CONTENTOS COMO BUFONES DE LA CORTE...! ¡QUEREMOS ESCAPAR, PARA VIVIR CON DIGNIDAD!
TE HE TRAÍDO ESTA DAGA Y UN FRASCO DE ÁCIDO PARA CORTAR TUS ARGOLLAS. ¡TAN SÓLO TE PIDO QUE NOS LLEVES CONTIGO CUANDO ESCAPES!
Y LUEGO...
¡ENTONCES TENEMOS UN TRATO, PEQUEÑO!
¡AHORA VETE RÁPIDO!
¡POR LOS FAVORES DE ISHTAR! ¡FUNCIONA! ¡ROMPE EL METAL!
¡SÍ, JERED! ¡ESPERO NO QUEMARME LAS MANOS, O QUE ESTO ME ATRAVIESE LA PIEL!
¡GUARDIA! ¡GUARDIA! ¡VEN AQUÍ, RÁPIDO!

¿QUÉ QUIERES AHORA, BÁRBARO?
¡ESTOY MUY DÉBIL!
¡ABRE LA PUERTA! ¡TRAE UN LEECH!* ¡RÁPIDO!
¿UN LEECH? ¿PARA UN ESCLAVO? ¿HAS PERDIDO LA RAZÓN, PERRO?
¡PON TUS ZARPAS DETRÁS DE LAS REJAS, O...!
* LEECH: EL EQUIVALENTE A UN DOCTOR EN LA ERA HIBORIA. N.E.
...TE VOY A...
¿QUÉ HARÁS BASURA?
¡UNNGHHH!
¡JERED! ¡RÁPIDO! ¡COGE ESTAS LLAVES!
¡ESO FUE UN TRABAJO RÁPIDO! ¡AHORA VAMOS, SEGUIDME!
¡ESTAMOS DETRÁS DE TI, PEQUEÑO! ¡SÓLO GUÍANOS!

CUANDO CRUCEMOS ESTA CÁMARA Y SUBAMOS LOS ESCALONES DE LA TORRE ESTAREMOS DONDE SE HALLA EL PRÍNCIPE...
¡NO TEMAS, NO HE OLVIDADO AL PRÍNCIPE NYAD!
PERO PRIMERO TENGO UNA DEUDA CON LOS GUARDIANES DE ESCLAVOS DEL REY RAZAK. ¡UNA DEUDA IMPORTANTE QUE SE DEBE PAGAR!
¡STORBATH! ¡MIRA! ¡ESCLAVOS! ¡FUERA DE SUS JAULAS!
¡TOCA EL...!
¡LA ÚNICA ALARMA QUE TOCARÁS, PERRO...
...SERÁ EN EL INFIERNO!
GHHRRKK!
Y PARA TI, CHACAL, NO HABRÁ NADIE EN EL PALACIO QUE OIGA TUS GRITOS NUNCA MÁS...
¡GUARDIAS! ¡GUARDIAS!

¡DEBERÍAS HABER EJERCITADO MÁS TU ESPADA QUE TU BOCA, PERRO!
EL GUARDIÁN CAE CON SU COLUMNA VERTEBRAL ROTA POR LA PESADA BOTA DEL CIMMERIO.
¡AQUÍ! ¡TOMAD ESA ESPADA! ¡VOY A ECHAR UN VISTAZO A ESE CUARTO!
¡AH, EL VIEJO CROM ES BENEVOLENTE ESTA NOCHE! ¡ÉSTA ES LA ARMERÍA, CON ARMAS PARA TODOS NOSOTROS!
¡AHORA, PEQUEÑO! ¡VEAMOS ESA DEUDA QUE DECÍAS!
¡SÍ! ¡LOS CUARTELES DE LOS GUARDIANES ESTÁN EN ESTE CORREDOR DE LA DERECHA!
¡BAH! ¡Y YO TE DIGO QUE ESTA COMIDA NO ES SUFICIENTE PARA NOSOTROS!
SON LOS OFICIALES LOS QUE TIENEN LAS MEJORES PROVISIONES...

...MIENTRAS QUE NOSOTROS...
¡MADRE DE MITRA! ¡...ES EL BÁRBARO!
¿QUÉ DIAB...?
¡ME SORPRENDE QUE ME RECONOZCÁIS CON ESTE HACHA DE GUERRA, EN LUGAR DE CON PIEDRAS DE CONSTRUCCIÓN!
¡SÍ, TE RECONOCEMOS! ¡AUNQUE ESTA VEZ NO NOS DÉS LA ESPALDA...
...ABRIREMOS TU FRENTE DE LA MISMA FORMA!
¡BIEN!
¿TÚ Y TODO ESTE EJÉRCITO, HIJO DE RAMERA ZAMORIA?

¡UNIROS A LA FIESTA, HERMANOS!
¡NO HAY RAZÓN PARA QUE OS PERDÁIS LO MEJOR!
¿EH? ¿HAY MÁS DE ÉSTOS?
¡SÍ, BASURA, ALGUNOS MÁS!
¡Y ESTAMOS DISGUSTADOS DE QUE NO NOS INVITARAIS AL FESTÍN!
AH, ¿ME RECUERDAS, BÁRBARO? ¡PUEDO VER QUE SÍ, EN TUS OJOS!
¡SÍ, JEFE DE ESCLAVOS, TE RECUERDO BIEN!
¡DESDE EL DÍA EN QUE TÚ Y TUS COMPAÑEROS ME ARRANCASTEIS LA PIEL HASTA DEJAR MI ESPALDA CONVERTIDA EN UNA MASA SANGRANTE!
AHORA HAN CAMBIADO LAS TORNAS...

¡...Y YO VOY A HACER LO MISMO CONTIGO!
¡POR ISHTAR...!
MIRA CÓMO EVITO TUS LOCOS ATAQUES, BERNEK,...
...CUÁN FÁCILMENTE DETENGO TU ESPADA CON MI BRAZO IZQUIERDO...
¡...MIENTRAS LANZO ATRÁS MI HACHA PARA GOLPEARTE, MORTALMENTE!
¡UNNNGH! ¡SI AÚN PUEDO...TE MATARÉ, BÁRBARO!
¡LAS PALABRAS DEL JEFE DE ESCLAVISTAS SE APAGAN ENTRE GORGOTEOS DE SANGRE!
¡SON LAS ÚLTIMAS PALABRAS QUE JAMÁS DIRÁ!
¿AHORA, QUÉ?
¡PONEROS SUS UNIFORMES, Y SALIR A LA CALLE!
¡TOMAD UN CARRO Y ALGUNOS CABALLOS, SI PODÉIS!
EL ENANO Y YO OS ENCONTRAREMOS FUERA...
¡...JUSTO CUANDO RESCATEMOS AL PRÍNCIPE!

PRONTO...
¡RÁPIDO! ¡EL CALABOZO DEL PRÍNCIPE ESTÁ EN LO ALTO DE ESTE TORREÓN!
CONAN ASIENTE Y SIGUE AL ENANO POR LAS ESCALERAS...
PERO LA COMPLETA AUSENCIA DE GUARDIAS EXTRAÑA A CONAN. ¿CÓMO PUEDE SER TAN FÁCIL RESCATAR AL PRÍNCIPE NYAD?
LA RESPUESTA MUSITA LA SABRÉ MUY PRONTO.
PERO AHORA...
¡SEGUIDME, MAJESTAD! ¡VENGO A LLEVAROS A CASA DE NUEVO!
¡SABÍA QUE MI HERMANA ENVIARÍA A ALGUIEN EN MI BUSCA!
PERO LEAH VENDRÁ CON NOSOTROS, CONAN. ¡HE PROMETIDO LLEVÁRMELA DE AQUÍ CUANDO ME MARCHASE!
¡OH, PRÍNCIPE NYAD!
¡DE ACUERDO, ENAMORADOS, VÁMONOS!
¡PERO SI VALORÁIS VUESTRAS CABEZAS, AGUANTAD VUESTROS AMORES HASTA QUE HAYAMOS SALIDO DE ESTE PALACIO!
EL GRUPO INICIA SU CAMINO A TRAVÉS DE LOS OSCUROS CORREDORES...

...HASTA QUE...
¡ENTRAD EN ESE PASAJE! ¡OS LLEVARÁ A SALVO MÁS ALLÁ DE LOS MUROS DE PALACIO!
¿Y QUÉ HAY DE TI, PEQUEÑO?
¿NO HABÍAS PLANEADO ESCAPAR POR EL PASAJE CON NOSOTROS?
¡SÍ, CLARO!
PERO DEBO UNIRME A MIS COMPAÑEROS, YO...
¡NO, PEQUEÑO! ¡NOS GUIARÁS POR ESTE PASAJE HASTA QUE YO DIGA BASTA...!
¡NO! ¡NO PUEDO...! ¡ESTÁ BIEN, IRÉ CON VOSOTROS!
¡VOLVERÉ A POR MIS AMIGOS MÁS TARDE!
¡SEGUIDME! ¡VENID!

MIENTRAS EN OTRA PARTE DEL PALACIO...
¡JE... JE! ¿REHUSARON MI DEMANDA DE RESCATE, EH? ¡ENSEÑARÉ A ESOS DE EZAR BAR Q'UM QUE NO SE PUEDEN BURLAR DE RAZAK!
¡Y TAMBIÉN PAGARÁ ESE PERRO LOCO BÁRBARO POR HABER REHUSADO SERVIRME!
¡QUÉ FÁCIL FUE ENVIAR A UNO DE ESOS MALDITOS ENANOS PARA FACILITARLES SU... FUGA!
¡SERÁ ESTUPENDO VERLOS MORIR, SENTADO ANTE ESTE DISCO MÁGICO!
MIENTRAS...
¡BÁRBARO, HEMOS DE REGRESAR! ¡CUANDO TE DIJE QUE ESTE PASAJE LLEVABA A LA LIBERTAD, TE MENTÍ!
¡PORQUE LLEVA A...!
GNNGHHH!
LA EXPLICACIÓN DEL ENANO SE CORTA PUESTO QUE UN TENTÁCULO VERDE QUE SILBA DE REPENTE ENTRE LA OSCURIDAD LE SUJETA POR LA GARGANTA!
¡POR LA MADRE DE MITRA!
¡EL ENANO! ¡ESTABA...! ESTABA...!

¡ESTABA LLEVÁNDONOS HASTA EL MISMÍSIMO CORAZÓN DEL LABERINTO...!
¡SÍ, CONAN! ¡DENTRO DEL CORAZÓN DEL LABERINTO! ¡Y DENTRO DE LAS MANDÍBULAS DE LA MONSTRUOSIDAD QUE VIVE ALLÍ!
¡ESTE ES EL MÉTODO DE VENGANZA DEL CRUEL REY RAZAK!
¡DESPUÉS DE SU LARGO VIAJE DESDE NEMEDIA, EL MONSTRUO TIENE HAMBRE... SÍ, UN HAMBRE VORAZ!
CON UN GRITO HORRIBLE QUE HACE TEMBLAR LAS PAREDES DEL LABERINTO, Y QUE AHOGA LOS ESFUERZOS DESESPERADOS DEL ENANO, EL MONSTRUO ALARGA SUS TENTÁCULOS HACIA SUS OTRAS VÍCTIMAS...

¡...Y DEVORA AL PEQUEÑO DE UN BOCADO METIÉNDOSELO EN SU FÉTIDA GARGANTA!
¡ATRÁS LOS DOS! ¡HEMOS DE INTENTAR ESCAPAR POR EL PASAJE QUE NOS HA TRAÍDO HASTA AQUÍ!
¡BUEN AVISO, CONAN!
¡PERO LLEGA UNA FRACCIÓN DE SEGUNDO TARDE!
¡OHHHHH!
DE NUEVO, EL TENTÁCULO SE ALARGA...
¡LEAH...!
¡SÁLVAME! ¡POR FAVOR, SÁLVAME!
EEEAAAAAHHHH!
¡...Y CON UN RÁPIDO MOVIMIENTO QUE REMUEVE SU MONSTRUOSO CUERPO, LA DELICIOSA CARNE DESAPARECE EN LAS HORRIBLES MANDÍBULAS!

¡TE SALVARÉ, LEAH! ¡TE SALVARÉ!
¡MALDITO SEAS, JOVEN! ¡VUÉLVETE ATRÁS!
AAAGGH!
MIENTRAS LOS TENTÁCULOS SE ENROSCAN ALREDEDOR DEL JOVEN PRÍNCIPE Y LO ATRAEN, CONAN SE PREPARA AL ATAQUE...
PERO...
¡POR MORRIGAN Y MACHA!
¡NO PIERDAS LA ESPERANZA, CHICO! ¡POR CROM, MATARÉ A ESTE MONSTRUO COMO HE MATADO A OTROS, Y ESPERO MATAR MUCHOS MÁS!
¿PERO, CÓMO, CONAN, CÓMO?
ESPERARÉ A QUE ESTE BICHO ME ACERQUE UN POCO MÁS A ÉL...

¡...Y ENTONCES SABREMOS DE QUÉ MATERIAL ESTÁ HECHO ESTE ANIMAL!
¡AQUÍ ESTÁ LA RESPUESTA!
¡SANGRE Y HUESOS! ¡DE ESTO ESTÁ HECHO!
¡GOLPÉALE CON LOS PIES, CHICO! ¡FUERTE!
¡NO DEJES QUE ESTA BASURA TE META EN SU BOCA!
¡ESO INTENTO, CONAN! ¡ME HE PODIDO ALEJAR DE SUS DIENTES, POR AHORA!
¡BIEN HECHO! AHORA SI...
¡POR LOS HUESOS DE CROM!
¿QUIERES HACERME TU NUEVO APERITIVO, EH?
QUIZÁS NUESTRA RELACIÓN INSATISFACTORIA SEA DE CORTA DURACIÓN...
¡...SI TE VES PRIVADO DE ESE OJO PARA SIEMPRE!

¡UN TORRENTE DE BABA LLENA LAS PAREDES Y EL SUELO DEL LABERINTO CUANDO EL CIEGO MONSTRUO DE NEMEDIA SE RETUERCE SALVAJEMENTE, CON DOLOR Y FURIA, PARA ANIQUILAR AL RESPONSABLE DE SU DESGRACIA!
PERO A PESAR DE LOS GRITOS DE AGONÍA, CONAN PERMANECE INALTERABLE GOLPEANDO A LA COSA, CON SU HACHA, UNA Y OTRA VEZ...
HASTA QUE AL FIN...
¡PUEDES RESPIRAR DE NUEVO, JOVEN! ¡EL DEVORADOR HA MUERTO!
¡¡LEAH...!!
¡GUARDIAS! ¡GUARDIAS! ¡MARCHAD AL LABERINTO, MALDITOS!
LEAH--!!

¡EL PRÍNCIPE Y ESE BÁRBARO DEBEN MORIR!
MIENTRAS EN EL LABERINTO...
¡LEAH! ¡MI BELLA LEAH!
¡SÉ LO QUE SIENTES, CHICO! ¡PERO ESTAMOS AÚN EN LA TRAMPA!
LA VIDA DE UN MORTAL ES DURA A VECES...
¡POR MITRA!
¡LOS PASOS DE HOMBRES QUE CORREN LLENAN EL LABERINTO!
ABANDONANDO MOMENTÁNEAMENTE AL JOVEN, EL CIMMERIO REHACE SU CAMINO EN EL LABERINTO CON EL SIGILO DE UN LOBO CAZADOR...
Y CUANDO VUELVE...
¡OLVIDA TU TRISTEZA. LLEGA UN GRUPO DE GUARDIAS POR EL PASAJE!
¡NO DEJARÉ A LEAH! ¡VETE TÚ!
¡SI ME MATAN, NO ME IMPORTARÁ!
¡BIEN, POR CROM! ¡TE IMPORTARÁ, JOVEN!
¡Y NO TENGO TIEMPO DE DEBATIR ESTE PUNTO!
¡UNNHHH!

CARGANDO CON SU JOVEN PROTEGIDO AL HOMBRO, CONAN CORRE POR LOS CORREDORES DEL LABERINTO...
...MIENTRAS TRAS ÉL LOS PESADOS ECOS DE LAS PIEDRAS LE TRAEN LAS PISADAS DE TRES GUARDIAS REALES, POSIBLEMENTE CUATRO.
Y ENTONCES DE PRONTO, CONAN HACE UN GIRO EN EL OSCURO PASAJE Y SE ENCUENTRA ATRAPADO...
...ES UN CALLEJÓN SIN SALIDA!
SÍ, QUIZÁS SEA UN CAMINO MUERTO DONDE NO HAY PUERTAS NI VENTANAS POR LOS QUE SALIR O ENTRAR.
¡PERO ÉSTE ES EL MISMO LABERINTO QUE CONAN Y LOS SUYOS CONSTRUYERON MUY RECIENTEMENTE!
¡Y SÓLO HACE UN DÍA, SI NO RECUERDA MAL, QUE ESTUVO ENCARGADO DE COLOCAR PIEDRA SOBRE PIEDRA PARA ESTE LABERINTO, LABOR QUE HIZO CON POCO CONOCIMIENTO!
SÍ, POR LO QUE PUEDE ASEGURAR QUE LAS PIEDRAS DE ESTE LABERINTO ESTÁN SUJETAS UNAS CON OTRAS POR SU PESO Y PODRÍAN SER MOVIDAS...
...AUNQUE EL DESPLAZARLAS SEA TRABAJO DE CINCO O SEIS HOMBRES NORMALES. ¿NECESITO DECIROS ALGO MÁS?
¡UNO NUNCA SABE, DE TODAS FORMAS, CUÁNDO SE PUEDE SALIR DE UN LABERINTO!

DESAFORTUNADAMENTE, LA SALIDA DE CONAN PUEDE SER USADA POR LOS GUARDIAS TAMBIÉN.
HABIENDO VISTO LO QUE CONAN HA HECHO CON EL MONSTRUO USANDO TAN SÓLO SU HACHA, LOS GUARDIAS NO ESTÁN DISPUESTOS A ENFRENTARSE CARA A CARA...
...ESPECIALMENTE CUANDO UN ATAQUE POR LA ESPALDA DA MAYORES BENEFICIOS.
¡... Y ES MÁS EFECTIVO... !
AL GRITO DE DOLOR DEL PRÍNCIPE CONAN GIRA.
¡CONAN NO DEJA UNA DEUDA SIN PAGAR!
¡...Y MIENTRAS SACA LA LANZA DE LA ESPALDA DEL JOVEN, PUEDE ESQUIVAR UNA SEGUNDA QUE PASA SOBRE SU CABEZA!
UN HACHA POR DOS LANZAS, MUSITA...
GHAAAAA!
...NO ES UN MAL NEGOCIO, DESPUÉS DE TODO.

GHHHGGGH!
ENVALENTONADOS POR SABER QUE SUPERAN AL BÁRBARO POR TRES A UNO, LOS RESTANTES GUARDIAS ATACAN AL SALVAJE CIMMERIO.
¡CONAN CAZA A UNO CON VERDADERA SAÑA!
¡EL TIPO EN CUESTIÓN DA EL ALMA ANTES DE CAER AL SUELO!
"MORIRÁS AHORA", CHILLA EL SEGUNDO GUARDIA.
PERO CONAN NO ESTÁ DISPUESTO A MORIR AÚN...
NO, CUANDO AÚN ES DIESTRO EN ESQUIVAR UNA LANZA...
¡...O ARROJAR UN TROZO DE ROCA!
EL GUARDIÁN CAE CON SU CARA O LO QUE QUEDA DE ELLA, CONVERTIDA EN UN GUIÑAPO.
SÓLO UNO DE LOS SOLDADOS DE RAZAK QUEDA PELEANDO...

¡Y PARECE QUE DECIDE DEJAR SU CARRERA COMO GUARDIA, EN FAVOR DE OTROS EMPLEOS MENOS DOLOROSOS!
EN OTRAS PALABRAS, CORRE COMO EL DIABLO...
...DEJANDO AL BÁRBARO UNOS MOMENTOS DE RESPIRO PARA QUE COJA AL HERIDO JOVEN...
...Y SE ALEJE PENSANDO EN ESTOS ACONTECIMIENTOS RECIENTES...
HASTA QUE...
¡CONAN! ¡LOADO SEA MITRA!
PARECEN SIGLOS DESDE QUE TE ESPERAMOS AQUÍ...
PERO, ¿QUÉ HA OCURRIDO CON EL CHICO?
¡HERIDO POR UNA LANZA DE LOS GUARDIAS! ÉL...
¿QUÉ HAREMOS AHORA?
SI SUPIERA ESO, JERED...
¡...MI NOMBRE SERÍA CROM, Y NO CONAN!

¡CONOZCO A UN VIEJO CURANDERO...! ¡DE CUALQUIER FORMA ES LO ÚNICO QUE PODEMOS HACER POR ÉL!
¡VAMOS! ¡CABALGAD!
EN UNA NUBE DE POLVO, LA PEQUEÑA CARAVANA GALOPA ALEJÁNDOSE DE LAS TORRES DE KHUMAR RHUM...
Y DÍAS DESPUÉS, EN LA SALA DEL TRONO DEL REAL PALACIO DE EZAR BAR Q'UM...
¡CONAN! ¡AL FIN! ¡HAS... HAS VUELTO!
¡SÍ, MAJESTAD! ¡HE VUELTO! ¡PERO HE FALLADO!
¡EL PRÍNCIPE NYAD HA MUERTO!

¿MUERTO? ¡OH, MI POBRE HERMANO PEQUEÑO!
¡NUNCA SOÑÉ ESTO NI EN MIS PEORES PESADILLAS!
¡OH, VAMOS, PRINCESA! ¿NO SOÑASTE TAMPOCO EN DECAPITAR AL MENSAJERO REAL DE RAZAK, PARA QUE EJECUTARAN AL PRÍNCIPE?
¿QUÉ ES LO QUE SUGIERES, BÁRBARO?
¡SÍ, MALDITO! ¡HABLA CLARO!
MUY BIEN, PRINCESA.
¿REALMENTE QUISISTE PAGAR EL RESCATE DE TU HERMANO, O AL MENOS PROLONGAR LAS NEGOCIACIONES PARA CONSEGUIR RESCATARLE POR OTROS MEDIOS?...
¡NO HAGAS CASO!
¡CÁLMATE, ALISSA! ¡NO PUEDE PROBAR NADA, ESTE BÁRBARO!
¡SÍ, BÁRBARO! ¡PUEDES ESTAR EN LO CIERTO!
ESPERÁBAMOS QUE EL REY RAZAK SE VIERA OBLIGADO A EJECUTAR AL PRÍNCIPE, PARA QUE...
¡PARA QUE YO, LA MAYOR DE LAS HIJAS DEL REY ALEXIAN PUDIERA ASUMIR EL TRONO COMO REINA!
¡A MIS ÓRDENES, BÁRBARO, TU POSICIÓN COMO JEFE MERCENARIO ESTARÍA ASEGURADA!
PERO AHORA, POR TU INFERNAL INSOLENCIA...

¡...TÚ Y TUS HOMBRES MORIRÉIS!
¡GUARDIAS! ¡GUARDIAS!
¡ECHAD A ESTE BÁRBARO Y SUS MERCENARIOS A UN CALABOZO!
EL CARGO ES...
¡SÍ, GUARDIAS! ¡EL CARGO ES TRAICIÓN!
¡PERO LOS PRISIONEROS NO SERÁN EL CIMMERIO Y SUS HOMBRES, SINO MI TRAIDORA HERMANA Y SU VENENOSO CONSEJERO!
¿QUÉ?
¡NYAD! ¡ESTÁS VIVO! ¿CÓMO PUDISTE...?
¡¡LLEVÁOSLOS!!
LOS CONSPIRADORES SON CONDUCIDOS RÁPIDAMENTE FUERA DE LA SALA...

Y LUEGO...
¡SÍ, ESTOY VIVO, CONAN! ¡PERO SÓLO GRACIAS A TI, A LAS HIERBAS Y POCIONES DE ESE CURANDERO AL QUE ME LLEVASTE!
¡SERÁ BIEN RECOMPENSADO, CIMMERIO, Y TÚ TAMBIÉN!
DIME SÓLO CÓMO...
¡JA, JA! BIEN, SI A SU MAJESTAD LE PLACE HAY CIERTA BAILARINA DE OJOS AZULES QUE...
¡ENTONCES VE CON ELLA, CONAN! ¡AUNQUE PODRÍAS TENER CIEN BAILARINAS SI QUISIERAS!
¡JA, JA! ¡VAMOS ALLÁ, COMPAÑEROS! ¡YA HABÉIS OÍDO AL CHICO! ¡BEBEREMOS A LA SALUD DE CRYEETA Y DE NOVENTA Y NUEVE COMO ELLA!
¡SÍ! ¡TENEMOS UNA DURA NOCHE POR DELANTE, AMIGOS!
RIENDO CON GOZO, CONAN Y SUS HOMBRES SE ALEJAN...
...PUES PARA MUCHOS HOMBRES COMO ÉL UNA MUJER ES MÁS BELLA QUE OTRA CUANDO TIENE BUENOS PECHOS, CADERAS JUGOSAS, OJOS BRILLANTES, Y FIRMES PIERNAS Y MUSLOS...
PERO PARA OTROS, LA MINORÍA QUIZÁS, LA PÉRDIDA DE CIERTA MUJER CAUSA UNA TRISTEZA TAN HONDA QUE NI SIQUIERA LA CORONA PUEDE ALIGERAR SU CORAZÓN...

PORTFOLIO

FANTASÍA HEROICA

AXA por E B ROMERO

Copyright © 1998 Enrique Badía Romero

Copyright © 1998 Enrique Badia Romero

Copyright © 1998 Enrique Badía Romero

Copyright © 1998 Enrique Badía Romero

Copyright © 1998 Enrique Badía Romero

HOWTOARSENIOLUPIN